4CD
PEŁNE WERSJE GIER

Operation Flashpoint PL

Europejskie Boje **Kozacy**

Richard Burns Rally

JEST TEŻ W WERSJI DVD

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

TYLKO 14,99 ZŁ

INDEX: 334561 NUMER 12/2005 (119) GRUDZIEŃ 2005 CENA 14 zł 99 GR W TYM 7% VAT

RECENZJE

QUAKE 4™

Age of Empires III

Fahrenheit

FM 2006 vs. **FIFA Manager 06**

Ultimate Spider-Man

TEMAT NUMERU

Hellgate: London

TESTY SPRZĘTU

Sapphire Ultimate X800 GTO
vs.
Leadtek WinFast PX6800 TDH

Razer Copperhead
vs.
Logitech G5

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

AGE of EMPIRES III
© & ℗ 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, DirectX, Ensemble Studios, the Microsoft Game Studios logo, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
Zapisz swoje imię na kartach historii
www.ageofempires3.com
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
gram.pl
Z CDPROJEKT

Age Empires III
Najsłynniejsza strategia RTS powraca!
W sprzedaży od 1 grudnia
Uczyń to krwią podbitych narodów!
3CD
Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.
DOBRA CENA
129 90
ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
Zamów Age of Emipres III przed premierą!
Gwarantujemy:
* Bezpłatną dostawę do domu
* Rewelacyjny prezent
* Atrakcyjną cenę
Więcej na www.gram.pl/sklep

Gdy dostajesz od życia 100% więcej ☺

Końcówka roku to czas ożywiania się branży, otrząsania z letniego lenistwa i szykowania sił – oraz gier – na nadchodzące święta, będące dla wszystkich branżowców porą żniw i wytężonej pracy. To czas, gdy – w przeciwieństwie do reszty roku – problemem, jaki zwykle męczy Naczelnych, nie jest *„czym by tu sensownie zapełnić numer"*, a *„co tu z niego wywalić, bo brak już miejsca, a ciągle spływają nowe materiały"*.

I to wyraźnie widać po tym numerze CDA. Mamy **recenzje dwóch gigantów** – gier, na które wyczekiwaliśmy miesiącami: Quake 4 (specjalnie dla Was, by móc pograć, pojechaliśmy do Londynu) i Age of Empires III. Tu chyba wszelkie komentarze są zbyteczne. Reszta peletonu to już nie są może aż tak wielkie hity – choć w każdym innym numerze CDA (OK, może poza XIII) śmiało mogłyby robić za tematy okładkowe. No cóż, skoro takie gry jak Fahrenheit, CRC 2005 czy Ultimate Spider-Man muszą się dziś zadowolić ledwie rolą drugoplanową, to jak tu nie kochać listopada?

To nie koniec niespodzianek, jakie dla Was przygotowaliśmy. Ta druga ucieszy wprawdzie tylko posiadaczy DVD – ale przecież ostrzegaliśmy, że będziemy inwestować właśnie w tę edycję CDA. **Otóż, zamiast płytki DVD5 otrzymaliście DVD9.** Co to znaczy? DVD5 to fachowe określenie jednowarstwowej płytki DVD z pojemnością ok. 4,5 GB. A DVD9 oznacza płytkę dwuwarstwową, na której mieści się ok. 8,5 GB danych. Czyli – mimo że nadal jest to jedna płyta (którą bez problemu odczytacie w swoich czytnikach), mieści się tam tyle danych, co na (niemal) dwóch standardowych DVD. Krótko mówiąc: **macie teraz 2 DVD w 1 i nie kosztuje to Was ani grosza.** I to nie jest wcale jednorazowa akcja. Tak będzie stale. A dzięki dodatkowym GB nie tylko upchaliśmy na nim MASĘ fantastycznych dem, ale jeszcze z palcem w nosie zmieściła się bonusowa, bardzo dobra gra (Kelly Slater's Pro Surfer). Nieźle, prawda? (Choć tak między nami, te 2-3 dodatkowe GB jeszcze by się przydały... Gdzie te czasy, gdy problemem było zapełnienie jednej płytki CD z pojemnością 650 MB?)

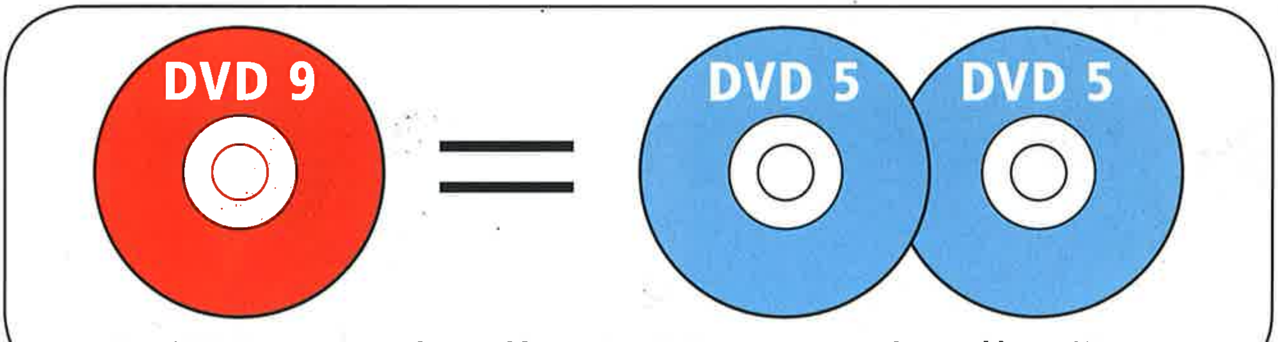
O samych pełnych wersjach nie będziemy się zbytnio rozpisywać – tak jak zawsze, niektórych zachwycą, innych zniesmaczą. Liczymy, że zadowolonych będzie dużo, dużo więcej, bo **staraliśmy się dać gry maksymalnie zróżnicowane, a w swej kategorii cenione bardzo wysoko.** (Po dziś dzień nie ma lepszego FPS-owego symulatora żołnierza niż Operation Flashpoint – czy ktoś zaprzeczy?) Naturalnie HL2, Doom 3 czy premierowy Gothic 3 byłyby lepsze jako gry na Cover CD... Ale tak, jak chyba nie oczekujecie, że rodzice pod choinkę kupią wam sportowe Mercedesy czy choćby 50-calowe TV plazmowe, tak i od nas nie wymagajcie takich cudów. Dajemy to, co mamy najlepsze. Tym, którzy krzyczą: *„dajcie S.T.A.L.K.E.R., dajcie Obliviona"*, mówimy *„OK, damy – ale Wy wcześniej dajcie nam na to milion dolarów"*. Tak się bowiem nieszczęśliwie złożyło, że nasze kopalnie złota zostały znacjonalizowane przez Eskimosów (w odwecie za wyniki wyborów prezydenckich w Polsce?) i teraz nie bardzo skąd mamy brać ekstra kasę na dopłatę do tak wypasionych pełnych wersji. A przypominamy, bo pewnie wielu już o tym nie pamięta, że teraz przecież za CDA płacicie niemal 1/3 mniej niż wcześniej...

Na koniec ciekawostka – **mamy własnego „klona" w Czechach**. Tzn. wychodzi tam czeska – licencjonowana – wersja CD-Action! (Więcej szczegółów w Newsach.) Jest to jeden z niewielu przypadków, gdy to nie my jesteśmy skazani na importowane wersje zachodnich pism, a sami eksportujemy swój produkt za granicę. Niby nic, a cieszy – bo znaczy to tyle, że robimy pismo na europejskim poziomie, które inne nacje chcą klonować. A jest szansa, że na Czechach się nie skończy...

I to już w sumie wszystko. Zachęcamy do lektury tego numeru i zapewniamy, że kolejny – XIII – będzie jak zawsze wypchany po brzegi ciekawymi materiałami i tradycyjnie zaskoczy Was – pozytywnie – paroma niespodziankami. Czyli krótko mówiąc – standard. CD-Actionowski.

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



DVD 9 oznacza pojemność 8,5 GB; DVD 5 oznacza pojemność 4,7 GB.

Kolejny CDA ukaże się już 1 grudnia.

Listę laureatów konkursów znajdziesz na stronie 86.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 12/2005 (119)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska
Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

IZBA WYDAWCÓW PRASY

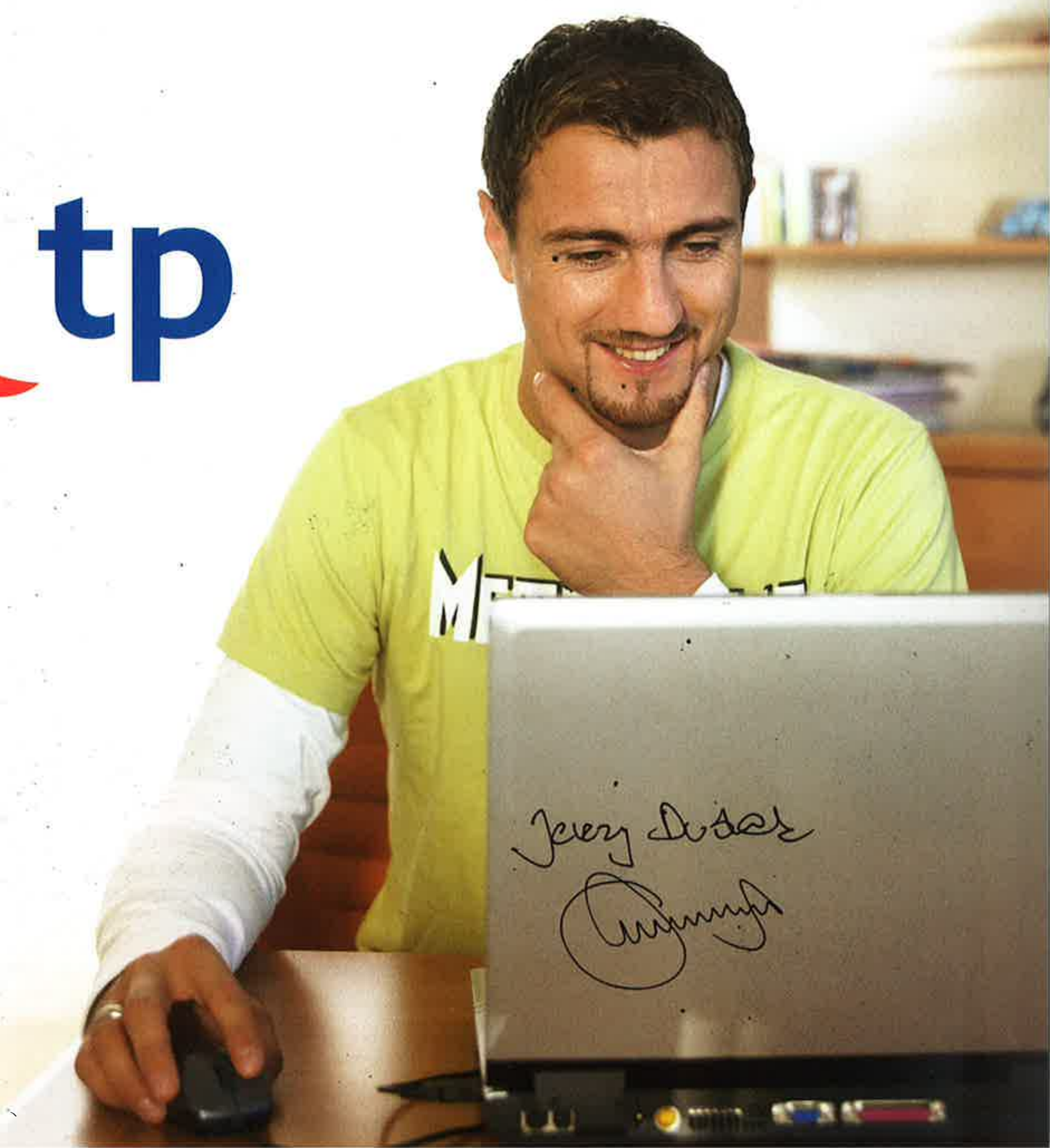
nasi piłkarze awansowali do Mistrzostw Świata :-) z tej okazji neostrada tp 6 miesięcy po 1 zł (1,22 zł z VAT)

Fantastyczna chwila na którą czekaliśmy, niewiarygodna oferta!
Z okazji awansu do finałów neostrada tp przez 6 miesięcy tylko za złotówkę miesięcznie (1,22 z VAT).
Bądźmy razem na Mistrzostwach Świata w piłce nożnej! To są prawdziwe emocje!
Oferta limitowana, zamów już dziś! Taaaaak!

znajdź rozwiązanie dla siebie:

0-801 321 123 www.tp.pl

tp



bliżej

Quake 4 – s. 060

Premiera każdej kolejnej gry z logo id to zwykle święto dla graczy. Choć czasem niektórzy narzekają, że firma zaczyna gonić w piętkę. Czy Q4 rozwieje te obawy, czy też je potwierdzi – za chwilkę przekonacie się sami.

HITY NUMERU

Fahrenheit – s. 080

Każdy, kto zagrał w demo, już wie: doskonały miks horroru i przygodówki, zmontowany jak nowoczesny film akcji. Uczta dla wyrafinowanego gracza!

Age of Empires III – s. 084

Ta gra dla fanów RTS to jak HL2 dla maniaków FPS. Wytęskniona, wymarzona... i wreszcie jest. I wychodzi na to, że sprosta oczekiwaniom większości fanów.

FIFA Manager 06 vs. Football Manager 2006 – s. 090

Pojedynek dwóch gigantów – z Eldem w roli sędziego. W zeszłym roku górą byli ludzie z EA. Czas na rewanż?

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Gamewalker 050

Zapowiedzi

Warhammer: Mark of Chaos..... 024
Dark Messiah of Might & Magic.. 026
East Front 028
Alan Wake................................ 030
Spore 034
Survivor 036
Prince of Persia: Two Thrones... 038

Za pięć dwunasta

Age of Empires III 044

Temat numeru

Hellgate: London....................... 040

Recenzje

Quake IV 060
Dragonshard 066
CRC 2005.................................. 070
Ultimate Spider-Man................. 074
X-Men Legends II 076
Fahrenheit 080
Age of Empires III..................... 084
Bloodline: Uśpione Zło 088
FIFA Manager 06....................... 090
Football Manager 2006............. 091
Evil Dead: Regeneration............ 092
NiBiRu: Age of Secrets 096
Brothers in Arms: EiB 098
NBA Live 06.............................. 102
Tiger Woods PGA Tour 06 104
Daemonica PL........................... 106
Dungeon Siege II PL 108
Imperial Glory PL...................... 110

Nie tylko gramy

Zawikłany kod 129
Nie daj się nabrać!...................... 130

Hardware

Altec Lansing InMotion IM4 144
Drukarki do domu i biura............134
Genius MP3-DJ,
iAudio G2 oraz iRiver T30..........142
Gigabyte 3D Galaxy GH-WIU01
(Liquid Cooling System)..............136
Klawiatura Zboard.......................138
Newsy..132
Razer CopperHead
vs. Logitech G5 146
Saitek Impact Vibration Wheel 144
Sapphire X800 GTO vs.
Leadtek WinFast PX6800 TDH ..140

INNE

Action Redaction 150
FPP Zone 116
Freeware 118
Gry wiecznie żywe:
Another World 114
Gry wiecznie żywe:
Prince of Persia 114
Kalejdoskop............................... 016
Kaszanka: Rapid Gunner............112
Kaszanka: Warszawka Racer 112
KMG..120
Na Luzie 126
O grach inaczej: Tokio 2005.......122
Prenumerata 148
Tipsy 154

INDEKS GIER

Age of Empires III 084
Alan Wake................................. 030
Another World 114
Bloodline: Uśpione Zło 088
Brothers in Arms: EiB 098
CRC 070
Daemonica PL........................... 106
Dark Messiah of Might & Magic.. 026
Dragonshard 066
Dungeon Siege II PL 108
East Front 028
Evil Dead: Regeneration............ 092
Fahrenheit 080
FIFA Manager 06....................... 090
FM 2006.................................... 091
Hellgate: London....................... 040
Imperial Glory PL...................... 110
NBA Live 06.............................. 102
NiBiRu: Age of Secrets 096
Prince of Persia 114
Prince of Persia: Two Thrones... 038
Quake IV 060
Rapid Gunner............................112
Spore 034
Survivor 036
Tiger Woods PGA Tour 06 104
Ultimate Spider-Man................. 074
Warhammer: Mark of Chaos..... 024
Warszawka Racer 112
X-Men Legends II 076

Mysz laserowa Logitech® G5

Mysz bezprzewodowa Logitech G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi o rozdzielczości 2000 dpi. Oszałamiająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. Wydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszy! Niespotykany poziom kontroli i możliwości w grach.

Logitech

www.logitech.com

Designed to move you™

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER
Kelly Slater's Pro Surfer DVD
Kozacy: Europejskie Boje DVD CD
Operation Flashpoint Gold DVD CD
Richard Burns Rally PL DVD CD

DEMA (TYLKO DVD)
Brothers in Arms: EiB
Call of Duty 2
CRC 2005
Darwinia #2
Football Manager 2006
Peter Jackson's King Kong
Massive Assault
NiBiRu: Age of Secrets
Pro Evolution Soccer 5
Red Shark 2
Serious Sam 2
Supreme Ruler 2010
Total Overdose

BONUSY
Action Mag DVD CD
Bonus 1 DVD CD
Bonus 2 DVD CD
DVD Bonus DVD
FAQ DVD CD
FPP MegaZin DVD CD
Konflikty Zbrojne DVD CD
Kozacy: EB soundtrack DVD
Op. Flashpoint – seriale DVD CD
Op. Flashpoint – solucja DVD CD
Strefa WWW DVD CD
Tawerna RPG DVD CD
Kąciki nam nie za bardzo obrodziły w tym miesiącu – większość twórców nie mogła się pozbierać po wakacjach – ale za miesiąc wszystko powinno wrócić do normy.

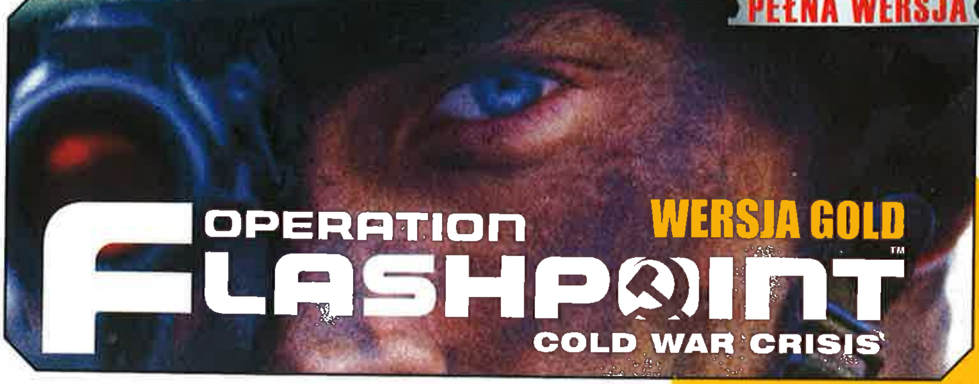
UŻYTKI (TYLKO DVD)
PC Mark 05
Sterowniki Nvidii do Kozaków
xp-AntiSpy 3.95

PATCHE (TYLKO DVD)
Bet on Soldier 1.1 ->1.2
Dragonshard 1.1.4
GTA: SA 1.01
Metalheart 1.1
Pariah 3.0
Sacred Underworld 2.0.2.4
SCAR
Serious Sam 2 demo fix
Sims 2 (decensor)
WH40K: DoW 1.3
Worms 4 PL

TRAILERY
50 Cent: Bulletproof DVD
Battlefield 2: MC DVD CD
Chronicles of Narnia DVD
East Front DVD
El Matador DVD
Harry Potter & Goblet... DVD
Oblivion DVD
Panzer Elite DVD
Quake IV RocketJump DVD CD
Quake IV Multiplayer DVD
Quake IV Footage DVD
R6 Lockdown DVD
RTC3 Wild DVD
Rush for Berlin DVD
Sniper Elite DVD
Witcher, The (tworzenie gry) DVD
Witcher, The (walka) DVD

DVD CD

PEŁNA WERSJA



Gier aspirujących do miana „symulatora żołnierza na polu walki" powstało sporo, szczególnie ostatnio. I choć na pewno wyglądają efektowniej od Flashpointa, pod jednym względem wszystkie mogą go – za przeproszeniem – potem słynnej „latającej świni" – A10 Thunderbolt. Oczywiście misje są w odpowiedni sposób wplecione w przebieg kampanii. Niestety owa różnorodność jest również wadą Operation Flashpoint, gdyż przez nią gierka w niektórych momentach nie

- GATUNEK: FPS/SIM
- RECENZJA W CDA: 09/01
- OCENA W CDA: 9
- ZNAK JAKOŚCI: TAK
- AUTOR RECENZJI: BEERMAN
- WYMAGANIA: PROCESOR 400 MHZ, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 16 MB
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 86%

całować w... Żadna z gier, nawet tych najnowszych, nie oferuje takiej swobody poczynań jak ta. Tu dostajesz tylko misje do wykonania. Jak tego dokonasz, jaką drogą pójdziesz, jaką metodę wybierzesz – to już twój problem. Do każdego domu możesz wejść, każdy stojący pojazd wykorzystać... Właśnie, pojazdy! O.F. jest także symulatorem czołgu, ciężarówki, śmigłowca, ciągnika itp., itd. Oczywiście termin „symulator" należy potraktować tu z pewnym przymrużeniem oka.

Będziesz sabotażystą, działającym za liniami wroga, pilotem śmigłowca, dowódcą czołgu, a nawet pilo-

trzyma wysokiego poziomu, jaki wyznaczyli sobie autorzy. W przeciwieństwie do większości podobnych gier, tutaj nie stajesz z przeciwnikiem twarzą w twarz. Zazwyczaj celujesz w odległe rozbłyski gazów wylotowych z broni przeciwnika. Gdy strzelasz, oznajmiasz swoją pozycję wrogom, a ci potrafią to wykorzystać.

Po pewnym czasie nasze poczynania zdobywają uznanie przełożonych i ze zwykłego szarego żołnierza stajemy się dowódcą własnego oddziału, złożonego z takich samych żołnierzy jak my. W przeciwieństwie do np. Hidden & Dangerous nie masz w Operation Flashpoint możliwości kontrolowania każdego żołnierza z osobna. Jesteś „jedynie" dowódcą, ty wydajesz rozkazy, a żołnierze – jeśli nic nie stanie im na przeszkodzie – wykonują je.

Gdy skończymy zabawę z kampanią, pozostaje kilka innych możliwości. Gra oferuje jeszcze edytor misji, za pomocą którego można skonstruować właściwie dowolne zadanie. Nie zabrakło też b. dobrego trybu multiplayer.

Gra jest spatchowana do wersji 1.46 – poprawiono w niej m.in. niezbyt udaną pierwotnie polonizację.

Jeśli gra po zainstalowaniu będzie robiła problemy – sprawdź, czy masz ustawioną pamięć wirtualną na minimum 400 MB.

Chcesz więcej? Zajrzyj na doskonałą polską stronę poświęconą tej grze: http://www.ofp.bmj.pl/

GRA ŻĄDA NUMERU SERYJNEGO. PLIK Z SERIALAMI ZNAJDZIESZ W BONUSACH NA CD/DVD.
UWAGA! JEŚLI NIE ZAMIERZASZ GRAĆ W SIECI ITD., A CHCESZ TYLKO POGRAĆ W TRYBIE SINGLE, MOŻESZ WPISAĆ NP. TEN NUMER (JAK CI SIĘ NIE CHCE GRZEBAĆ W TAMTYM PLIKU Z SERIALAMI):
WJXE-1KJDC-SDR42-ED7VL-RXHFY
ALBO TEN: YS8X-7KTV7-1RES2-7SHS5-P2F1R

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, umożliwiająca zabawę, ale najczęściej nie wyczerpująca wszystkich możliwości oferowanych przez grę.

PEŁNA WERSJA

DVD

Kelly Slater's Pro Surfer

- GATUNEK: SPORTOWA
- RECENZJA W CDA: 04/04
- OCENA W CDA: 9
- AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
- WYMAGANIA: PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, 550 MB HDD, WIN 98/2000/ME/XP, KARTA GRAFICZNA 32 MB
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 81%

Fragmenty recenzji

Kelly Slater's Pro Surfer stworzyło studio Treyarch (wcześniej znane wyłącznie z konwersji gier serii Tony Hawk's Pro Skater i PC-towego Die By The Sword). Poziom konwersji tej gry całkowicie mnie zaskoczył. Nie dość, że udało się w niej zachować wszystko to, co wpłynęło na tak entuzjastyczny odbiór konsolowej edycji Kelly Slater's Pro Surfer, to na dodatek dostosowano ją do możliwości współczesnych komputerów i wymagań PC-towych graczy.

Podstawowy tryb w grze to Career mode, w którym wybierasz jednego z zawodowych surferów i wyruszasz w podróż dookoła świata – po drodze odwiedzasz 16 plaż od Australii po Trójkąt Bermudzki, a twoje zadanie to – jak na surfera przystało – nieustannie być na fali. Ech, fale... Wyglądają po prostu fenomenalnie. I chodzi mi tu zarówno o sposób, w jaki przełożono ten fenomen natury na wirtualną rzeczywistość (to, jak podczas grania czujesz je pod deską i jak zmieniają się – tak jak prawdziwe – morskie bałwany), jak i o sposób ich graficznej realizacji. O ile pozostałe elementy gry, czyli modele surferów czy ów statek-menu, w którym wybierasz tryby, wyglądają po prostu dobrze (bez rewelacji), to fale to prawdziwe dzieło programistycznej sztuki.

W grze urzekł mnie jej hippisowski klimat. Duża w tym zasługa przerywników filmowych, które w przypadku obrazków zachodzącego lub wschodzącego słońca przypominają o anegdotach związanych z surfowaniem na tej czy innej plaży. Klimat buduje tu też muzyka licencjonowana u absolutnie czołowych muzyków tworzących elektroniczny chill-out oraz kilku wykonawców znanych z zamiłowania do surfingowej deski. Do tego można grać we dwóch na jednym kompie.

SERIAL DO GRY: 0WT6970PSUQ24495

Brothers in Arms: Earned in Blood

DVD

- GATUNEK: FPS
- [WIN 2K/XP, 1 GHZ, 512 MB RAM, 32 MB VRAM]

Demo Brothers in Arms 1,3... Pardon – sequela Road to Hill 30, który w kronikach wirtualnych zmagań zapisze się pod nazwą Earned in Blood. Jak dla nas, wszystko po staremu, ale jeśli komuś wciąż mało FPS-a z domieszką szachów, znajdzie tu pojedynczą misję z kampanii oraz jeden scenariusz typu skirmish. Recenzja w tym CDA.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Richard Burns Rally

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

Firma odpowiedzialna za RBR już kiedyś głośną samochodówkę zrobiła. Nawet kilka, bo miała ona sequel i dodatki. Tyle tylko, że w Carmageddonie głównym magnesem była krew przechodniów, tutaj zaś postawiono na realizm.

(...) Bezkompromisowe (dodałbym od siebie, że przesadnie) podejście do kwestii realizmu widać także w grafice (...). Okazuje się, że w dążeniu do możliwie największego realizmu posunięto się do tego, że tory wyglądają tak – i tylko tak – jak w rzeczywistości. (...) Jak to się na jednym z forów uzewnętrznił jakiś Australijczyk: tu wcale nie jest tak kolorowo jak w Colinie. (...)

Przy całym tym narzekaniu trzeba jednak przyznać jedno: choć gra obchodzi się z graczem niekiedy brutalnie, jeśli się ją pokocha, poświęci się większość (jeśli nie cały) swego czasu wolnego, przyłoży do treningów – o, wtedy, już po paru dniach (i to wcale nie jest jakiś makabryczny żart) zaczyna się na nią patrzeć zupełnie inaczej. Bo mimo bardzo dużego poziomu trudności, ma się to poczucie, że jeśli wpadamy do rowu, lądujemy na drzewie czy spadamy z mostu, możemy za to winić tylko i wyłącznie siebie – samochód bowiem robi tylko to, co mu każemy. (...)

Uwaga: gra wymaga karty graficznej obsługującej pixel shadery, co oznacza, że nie uruchomi się na kartach typu GF2 oraz GF4MX (i słabszych).

DVD | CD
- **GATUNEK:** ŚCIGAŁKA
- **WYMAGANIA:** WIN 98/2000/ME/XP, 800 MHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB
- **AUTOR RECENZJI:** ALLOR
- **RECENZJA W CDA:** 11/2004
- **OCENA W CDA:** 8
- **ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE:** 80%

Kozacy: Europejskie Boje

PEŁNA WERSJA

Jest to strategia czasu rzeczywistego z akcją osadzoną w XVI-XVIII wieku, która umożliwi wam wzięcie udziału w wielkich historycznych bitwach z tego okresu – ale tym razem w dość swojskich, bo polsko-ukraińsko-rosyjskich rejonach i realiach. Do tego jest to naprawdę dobra strategia, na której – bijemy się w piersi – nasz recenzent (Ulver) za bardzo się nie poznał i dał jej... 5. („Z dużej chmur mały deszcz, chciałoby się rzec o Cossacks, bowiem jest to gra pełna sprzeczności. Ma kilka dobrych, lecz także sporo słabych momentów, co w sumie zaowocowało bardzo przeciętną grą.") Tymczasem średnia ocen netowych była sporo wyższa, a gra jest do dzisiaj „żywa" wśród fanów strategii/RTS, więc cóż... no, zobaczycie sami, kto miał rację.

PS Niestety gra w wersji DVD nie ma muzyki w formie audio – po prostu owe audiotracki za skarby świata nie chciały pogodzić się z tym, że są nagrane na DVD. Ale zgodnie z zasadą „lepszy rydz niż nic" daliśmy grę na DVD bez muzyki. ALE... owe tracki są jednak na DVD, tyle że w wersji mp3. Więc jak ktoś się uprze, może sobie muzyczkę w czasie gry zapuścić.

DVD | CD
- **GATUNEK:** RTS
- **WYMAGANIA:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/00/XP
- **AUTOR RECENZJI:** ULVER
- **RECENZJA W CDA:** 06/2001
- **OCENA W CDA:** 5
- **ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE:** 76%

Problemy z grą?

Gra gryzie się z nowymi sterownikami Nvidii? (Czarny ekran po odpaleniu)

Wyjścia z sytuacji są dwa:

1. Zainstalować starsze wersje sterowników. Zwracamy uwagę, że „starsze" wcale nie oznacza tu „stare", bo ze stycznia 2005 r. (powinny być na DVD)

2. Zainstalować grę (nie zmieniając sterowników), wejść do katalogu z ową grą i zmienić nazwę podkatalogu **Video na Video 1**. (Ewentualnie **skasować cały katalog** – są tam „aż" 3 filmiki.) Po tym gra powinna się uruchomić – ale bez intra. Nie gwarantujemy, że to zadziała u wszystkich – ale w większości przypadków powinno pomóc!

Gra działa za szybko na twoim wypasionym sprzęcie?
Naciśnij F12, ustaw szybkość gry na minimum.

Call of Duty 2 (Single Player)

DVD
GATUNEK: FPS
[WINDOWS 2K/XP, 1,4 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM]

Jedyne, niepowtarzalne, oryginalne demo Call of Duty 2. Niby tylko jedna misja brytyjska w El Daba w Egipcie, niby wszystko widzieliśmy już wcześniej, ale trudno się nie zachwycić. Bez dwu zdań FPS roku! Uwaga na nisko latające granaty! Demo zajmuje około 700 MB na HDD.

Cross Racing Championship 2005

DVD
GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
[WINDOWS 98SE/2K/XP, 1,4 GHZ, 256 MB RAM (512 MB W XP), 32 MB VRAM]

Wersja demonstracyjna gry, z powodu której Allor wziął urlop. Nie, nie dlatego, że CRC – wyścigi w plenerze – jest fatalna i musiał leczyć nerwy. Dlatego, że jest znakomita i chciał nieco dłużej pobyć z nią sam na sam! Pełna relacja z CRC – str. 70.

Darwinia

DVD
GATUNEK: ARACDE/SIM
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 1 GHZ, 128 MB RAM, 16 MB VRAM]

Nowa wersja dema Darwinii – jednej z najniezwyklejszych gier ostatnich lat. Ten specyficzny „symulator cyberboga" łączy w jedno akcję i strategię i – zaręczam – potrafi autentycznie uzależnić nawet największych sceptyków! W demie misja wprowadzająca w zgrabnej formie samouczka. Zaledwie 20 MB na HDD.

Football Manager 2006 (Gold Demo)

DVD
GATUNEK: MENEDŻER
[WINDOWS XP, 2 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM]

Tu krótko, jeśli wolno. Demo kolejnej corocznej odsłony Football Managera, gry znanej do niedawna jako Championship Manager. Dla miłośników ligi angielskiej, szkockiej i arkuszy kalkulacyjnych. I jeszcze jedno – Polska w Mistrzostwach Świata! Kto by pomyślał, że jest to możliwe nie tylko w grach... Około 70 MB na HDD.

Cielaczek
www.peacefulgod.com
Kulnaczek
www.destructivegod.com
Jeśli miałbyś moc, budowałbyś czy niszczył?
Oprogramowanie © 2001-2005 Lionhead Studios Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwa Lionhead, znak graficzny Lionhead, nazwa Black & White oraz znak graficzny Black & White są zarejestrowanymi znakami handlowymi Lionhead Studios Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwa Electronic Arts, EA
Bądź dobry. Bądź zły. Bądź wszechmocny.
oraz znak graficzny EA są zastrzeżone lub są zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc na terenie U.S.A i/lub innych krajów. Produkt wydany i dystrybuowany przez Electronic Arts. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.
BLACK & WHITE 2
PL
GRA DOSTĘPNA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PC DVD. WERSJA KINOWA.
PC DVD ROM
LIONHEAD STUDIOS
12+
www.pegi.info
EA

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i MKS_Vir z bazą danych z dn. 11.10.2005.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z ww. menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Serious Sam 2

DVD
GATUNEK: FPS
[WINDOWS 2K/XP, 1,5 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM]

„Sem aj em, czyli Sem is bek!". A wraz z nim tony ołowiu, hektolitry krwi i oleju oraz całe godziny bezmyślnego, acz satysfakcjonującego biegania i strzelania. Demo pozwala grać z AI lub żywymi na mapie Siriusopolis Uptown. A jeśli się nie spodoba, to... sam się aaaa! W Bonusach patch do dema.

Total Overdose

DVD
GATUNEK: AKCJA
[WINDOWS 2K/XP, 1,5 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM]

Miał być Hit, stał się... hit? Najlepiej sprawdźcie sami, dlaczego nasz recenzent nie miał wątpliwości co do nadzwyczajności Całkowitego Przedawkowania. Swoją drogą – to tylko ja czy bohater wygląda jak zły Frodo Baggins? Recenzja w poprzednim CDA.

Red Shark 2

DVD
GATUNEK: ARCADE
[WINDOWS 2K/XP, 800 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB VRAM]

Panie, panowie. Nasi mili przyjaciele, rosyjskie G5 proponuje państwu nieodpłatne loty śmigłowcami bojowymi AH-64, Ka-50 oraz PAH-2. Dostępne dla chętnych są dwie misje bojowe osadzone w realiach... drugiej wojny światowej! Apache i Hokum kontra japońskie Zera – to się nazywa latanie!

Supreme Ruler 2010

DVD
GATUNEK: STRATEGIA/SIM
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 400 MHZ, 128 MB RAM, 8 MB VRAM]

Nie, nie mylą was oczy. Supreme Ruler 2010 – strategia turowa autorstwa BattleGoat – rzeczywiście ma wymagania gry z 1990 (mniej więcej). W demie dwie misje – Paris Attacks (a Wrocław jak zawsze poddaje się ostatni) oraz Kansas vs. North West. Głodnym „oldskoolu" życzymy smacznego. Recenzja w poprzednim CDA.

Pro Evolution Soccer 5

DVD
GATUNEK: SPORT
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 800 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB VRAM]

Wersja demonstracyjna prawdopodobnie najlepszej wirtualnej piłki nożnej na świecie (ten złocisty kolor, ten wyrazisty smak...). ;) W niej cztery drużyny (Arsenal, Chelsea, Real Madryt, Valenzia), jedno boisko i pełny, co najmniej 90-minutowy mecz z angielskim komentarzem.

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

KONKURS SMS

DO WYGRANIA 5 GIER KING KONG

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Czy King Kong to?
A. goryl
B. mandryl
C. koczkodan

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest www.cenega.pl

King Kong
(Peter Jackson's King Kong)

DVD
GATUNEK: AKCJA
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 1 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM]

Ryk zachwytu redakcyjnej braci, jaki towarzyszył premierze oficjalnego dema King Konga, niemal dorównał temu, jaki wydaje z siebie Król Kong po pokonaniu T-Reksa! Niby dwie krótkie misje (w jednej kierujemy Jackiem, w drugiej Kongiem), ale emocji co niemiara! 300 MB na HDD.

Massive Assault

DVD
GATUNEK: STRATEGIA TUROWA
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 600 MHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM]

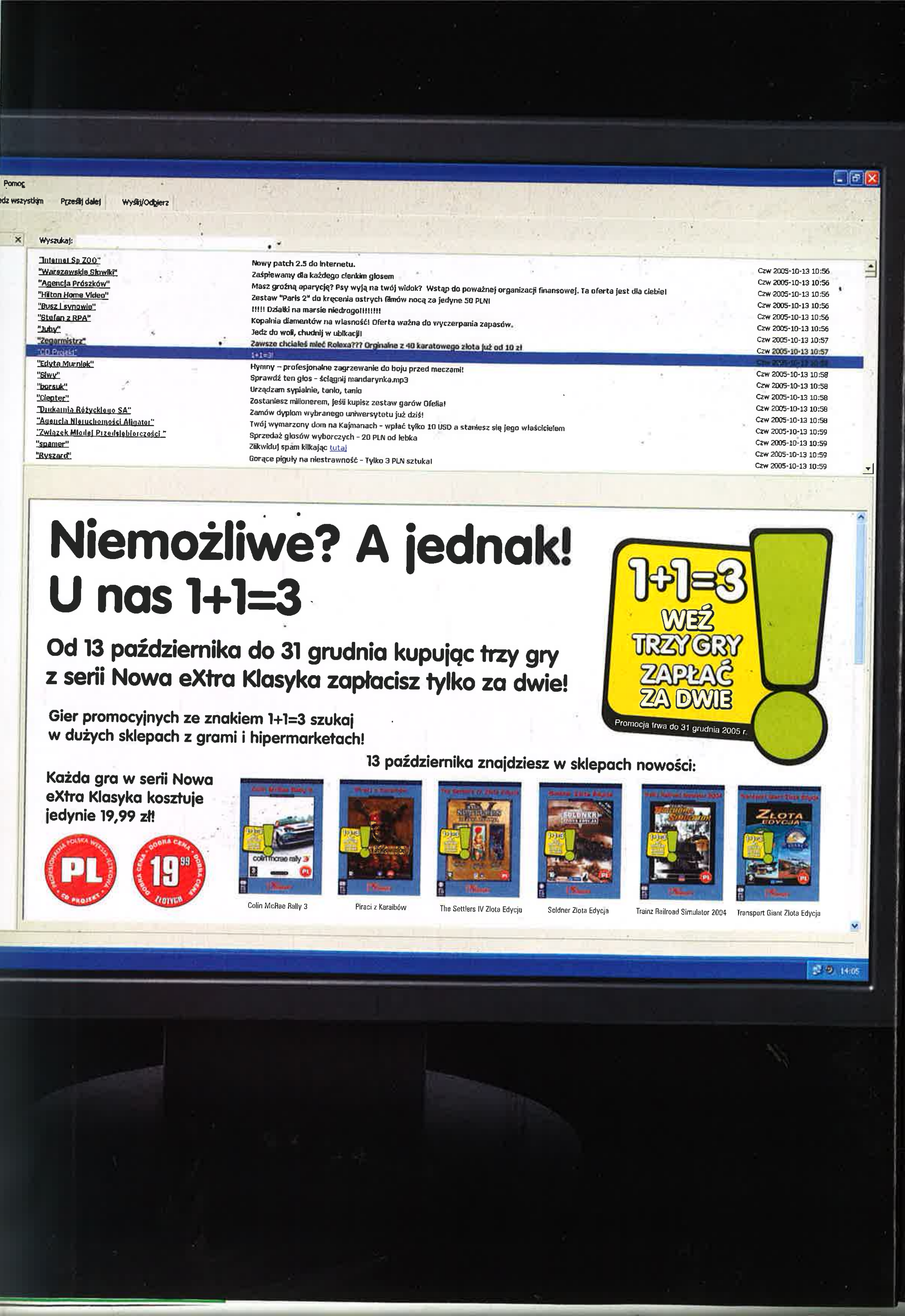
Massive Assault mieliście okazję poznać w zeszłym numerze . Dziś pora na to, by samemu sprawdzić się w roli głównodowodzącego Massive Assault. W demie dostępne są wszystkie misje treningowe, trzy scenariusze, cztery replaye i nawet mała wojenka na dokładkę! A wszystko to w cukierkowej grafice 3D i... turach!

NiBiRu: Age of Secrets

DVD
GATUNEK: PRZYGODÓWKA
[WINDOWS 98SE/ME/2K/XP, 800 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB VRAM]

Adventure. Dzieło The Adventure Company. Fani adventure, czyt. EGM i Sk-a, będą wniebowzięci. W demie – sam początek wielkiej... nie, nie adventure – przygody: obóz polowy w górach, mroczne wejście do kopalni, sztywni (w przenośni i dosłownie) strażnicy... Recenzja w tym numerze CDA.

Nowa SuperCENA
29,90
Doskonały prezent na Święta
extremalny realizm
XR xpand rally
TrackMania
Power Up!
Projektuj! Buduj!
D-DAY
Medieval Lords
Buduj, Broń, Zdobywaj
Xpand Rally
TrackMania
D-Day
Medieval Lords
Limitowana Edycja Gwiazdkowa
Doskonały prezent na Święta
W Edycji Gwiazdkowej dostępne również inne tytuły. Szukaj pudełek z Mikołajem w sieciach handlowych i dobrych sklepach z grami.
Ognisty Podmuch
Fire Captain
Pop life
Sitting Ducks
Świat według kaczek
Safari Kids
Ognisty Podmuch
Pop - Life
Sitting Ducks
Safari Kids
www.techland.pl
Szukaj pudełek z Mikołajem w sieciach handlowych i dobrych sklepach z grami.


Pomoc
Odpowiedz wszystkim
Prześlij dalej
Wyślij/Odbierz
Wyszukaj:
"Internal Sp ZOO" Nowy patch 2.5 do Internetu.
"Warszawskie Słowiki" Zaśpiewamy dla każdego clenkim głosem Czw 2005-10-13 10:56
"Agencja Prószków" Masz groźną aparycję? Psy wyją na twój widok? Wstąp do poważnej organizacji finansowej. Ta oferta jest dla ciebie! Czw 2005-10-13 10:56
"Hilton Home Video" Zestaw "Paris 2" do kręcenia ostrych filmów nocą za jedyne 50 PLN! Czw 2005-10-13 10:56
"Busz i synowie" !!!!! Działki na marsie niedrogo!!!!!!! Czw 2005-10-13 10:56
"Stefan z RPA" Kopalnia diamentów na własność! Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Czw 2005-10-13 10:56
"Juby" Jedz do woli, chudnij w ubikacji! Czw 2005-10-13 10:56
"Zegarmistrz" Zawsze chciałeś mieć Rolexa??? Orginalne z 40 karatowego złota już od 10 zł Czw 2005-10-13 10:57
"CD Projekt" 1+1=3! Czw 2005-10-13 10:57
"Edyta Murniek" Hymny – profesjonalne zagrzewanie do boju przed meczami! Czw 2005-10-13 10:58
"Siwy" Sprawdź ten głos - ściągnij mandarynka.mp3 Czw 2005-10-13 10:58
"borsuk" Urządzam sypialnie, tanio, tanio Czw 2005-10-13 10:58
"Clepter" Zostaniesz milionerem, jeśli kupisz zestaw garów Ofelia! Czw 2005-10-13 10:58
"Drukarnia Różyckiego SA" Zamów dyplom wybranego uniwersytetu już dziś! Czw 2005-10-13 10:58
"Agencja Nieruchomości Aligator" Twój wymarzony dom na Kajmanach - wpłać tylko 10 USD a staniesz się jego właścicielem Czw 2005-10-13 10:58
"Związek Młodej Przedsiębiorczości" Sprzedaż głosów wyborczych - 20 PLN od łebka Czw 2005-10-13 10:59
"spamer" Zlikwiduj spam klikając tutaj Czw 2005-10-13 10:59
"Ryszard" Gorące piguły na niestrawność - Tylko 3 PLN sztuka! Czw 2005-10-13 10:59
Niemożliwe? A jednak!
U nas 1+1=3
Od 13 października do 31 grudnia kupując trzy gry z serii Nowa eXtra Klasyka zapłacisz tylko za dwie!
Gier promocyjnych ze znakiem 1+1=3 szukaj w dużych sklepach z grami i hipermarketach!
1+1=3
WEŹ TRZY GRY ZAPŁAĆ ZA DWIE
Promocja trwa do 31 grudnia 2005 r.
13 października znajdziesz w sklepach nowości:
Każda gra w serii Nowa eXtra Klasyka kosztuje jedynie 19,99 zł!
PL
19,99 ZŁOTYCH
DOBRA CENA
Colin McRae Rally 3
Piraci z Karaibów
The Settlers IV Złota Edycja
Soldner Złota Edycja
Trainz Railroad Simulator 2004
Transport Giant Złota Edycja
14:05

nowa eXtra Klasyka Gier Komputerowych

Nie każda reklama to ściema...
Dla nas 1+1 to naprawdę 3!!!
Nie wierzysz? Przekonaj się!
Nowa promocja tylko do 31 grudnia.

Więcej o grach z serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.com

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

© 2005. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

POLECAMY wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

Combat Mission: Shock Force

Battlefront.com ujawniło pierwsze szczegóły i naturalnie – w dobie informacji obrazkowej – pierwsze screenshoty z kolejnej gry serii Combat Mission. Ta – Shock Force – nie będzie odbiegać w założeniach od tego, czym były poprzednie i pozostanie Real-Time Wargame. Istnieć ma jednak przy tym zasadnicza różnica: scenerią Shock Force będzie nie przeszłość drugiej wojny światowej, ale... nieodległa przyszłość konfliktów bliskowschodnich! W tym przypadku jednak, na szczęście, nie chodzi o eksploatowaną ostatnimi czasy bez litości wojnę z terrorem, ale „wyzwolenie" Syrii przez wojska „błękitnych hełmów". Naturalnie z pomocą zaatakowanym przychodzą sąsiadujące z nimi państwa Islamu i... Zderzenie cywilizacji w Combat Mission: Shock Force nastąpi już po Nowym Roku.

www.battlefront.com

Kto pierwszy ten lepszy!!!

Zapraszamy na WGS'05!

Mamy do rozdania 500 zaproszeń na Warsaw Game Show 2005 – pokaz gier komputerowych i sprzętu elektronicznego, który odbędzie się w Warszawie w dniach 26-27 listopada 2005 w Hali Wystawienniczej EXPO XXI. Zaproszeniem tym jest – niespodzianka – CD-Action, który właśnie czytasz, a który okazany w kasie okaże się równoważny z biletem wstępu wartym 15 złotych!

Więcej o WGS'05 pod adresem www.wgs-trm.pl

Do zobaczenia!

SHORTY

Paradise

Ubisoft ujawniło kolejny punkt przestankowy w wielkiej podróży Benoit Sokala, który uznał najwyraźniej, że zbyt długo bawił na Syberii i wybiera się teraz, a wraz z nim tłumy miłośników gier przygodowych, śladem słońca w samo serce Afryki. Tam, w ramach projektu Paradise, czyli kolejnej sokalowskiej 'point and click adventure', przyjdzie nam towarzyszyć młodej kobiecie w jej pielgrzymce ku Kilimandżaro. Naturalnie, jak na Sokala przystało, Czarny Ląd okaże się krainą równie magiczną jak wcześniej ląd biały – Syberia. Z Syberii do Raju przeniesiemy się w lutym 2006.

www.ubi.com

Polak Mistrzem Europy w PES!

Mamy przyjemność poinformować, że na rozegranych w październiku Mistrzostwach Europy w grze Pro Evolution Soccer 4 pierwsze miejsce na podium zajął reprezentant Polski Grzegorz „Esiek" Kuźnik! Polska reprezentacja została zaproszona na Mistrzostwa Europy Pro Evolution Soccer po raz pierwszy. W rozgrywkach uczestniczyli reprezentanci wszystkich większych krajów Europy, m.in. Francji, Anglii, Niemiec, Włoch oraz Hiszpanii. Polak w swej drodze po tytuł pokonał m.in. zawodników Anglii i Francji. W niezwykle emocjonującym finale, przy gorącym dopingu widowni, zwyciężył Belga Yasina Koroglu. Gratulujemy!

www.gram.pl

Fable: Zapomniane Opowieści w CD Projekcie

Minął zaledwie miesiąc od premiery Fable: The Lost Chapters – „małej wielkiej baśni" napisanej przez Lionhead Studios pod

bacznym okiem naczelnego bajarza naszych czasów – Petera Molyneux, gdy zmuszeni jesteśmy do niej powrócić. Tym razem jednak, by poinformować, że po okresie zawieszenia w próżni trafiła ona do planu

FlatOut 2 na pewno!

Fińsko-brytyjski duet Bugbear Entertainment-Empire Interactive potwierdził pogłoski, jakoby w nieodległej przyszłości czekać nas miał ciąg dalszy znakomitych wyścigów cross-country, znanych światu jako FlatOut! W tym zaś jeszcze więcej tego wszystkiego, co sprawiło, że FlatOut zdołał sprzedać się już w ponad 600 tys. kopiach – więcej trybów, wyścigów, obiektów, wiarygodnej fizyki!

Czy FlatOut 2 zdoła przebić sukces poprzedniczki, przekonamy się już wiosną 2006.

www.bugbear.fi/flatout2/

CD-Action CZ

Jak donoszą nasi zagraniczni korespondenci, w połowie października rynek prasy komputerowej w Czechach wzbogacił się o kolejny tytuł. Nie byłoby o czym mówić, gdyby nie fakt, że jest nim bliskie także polskim graczom... CD-Action, a ściślej jego czeskojęzyczna mutacja! Co ciekawe, 148-stronicowe czasopismo wydawane jest wyłącznie w edycji DVD (znak czasu...) z 4 pełnymi wersjami, redakcja zaś – redaktorem naczelnym jest David Boček – ma prawo wykorzystania oryginalnych materiałów z polskiej wersji, więc mieszkańcy Śląska Cieszyńskiego lub studenci bohemistyki mogą czytać swych ulubionych autorów – hmmm... nas – niekoniecznie po polsku. Czy czeska wersja prawdopodobnie najlepszego czasopisma komputerowego na świecie spodoba się graczom nawykłym do Score'a i Levela – zobaczymy.

www.cdaction.cz

Sims 2 Holiday Edition

Święta Bożego Narodzenia to, zdaniem Electronic Arts, Mikołaj, choinka, prezenty i... The Sims 2 Holiday Edition, czyli reedycja The Sims 2 wzbogacona o 40 elementów świątecznych i noworocznych. To nie koniec dobrych (?) wieści – dla tych z was, którzy swoją kopię Simsów 2 nabyli jeszcze w przedsprzedaży (wiemy, że są tacy i wiemy, gdzie mieszkają), gdyż EA cały ten dodatkowy materiał udostępni także na swych stronach internetowych! Tymczasem zaś – Wesołych Świąt, Simoludki!

thesims2.ea.com

Combat Mission Campaigns

Dawno już nie widziałem takiej radości na twarzy naszego starego dobrego Mac Abry, oj, dawno... *[I na pewno już nigdy nie ujrzysz, jeśli tylko raz jeszcze nazwiesz mnie starym! – Mac Abra.]* A wszystko dlatego, że Battlefront.com ujawniło, iż Combat Mission: Shock Force to nie jedyny obecny ich projekt. I że tym drugim jest ciąg dalszy Combat Mission: Barbarossa to Berlin, i że przebija on wszystko, czym zwyczajowo okazują się dodatki!

Combat Mission Campaigns to oficjalne rozszerzenie Barbarossa to Berlin – tym razem w dosłownym znaczeniu tego słowa, gdyż stanowi strategiczną oprawę bojów z CMBB rozgrywanych w skali taktycznej. CMC pozwoli dowodzić jednostkami bojowymi do dywizji włącznie, przy czym, w sytuacjach gdy dochodzi do kontaktu bojowego, wszelkie informacje dotyczące miejsca, czasu i warunków (włącznie ze zmęczeniem jednostek) przekazywane są do CMBB i dopiero tam rozegrane zostanie starcie w skali jednostkowej! Wynik starcia z kolei przekazany zostanie CMC, która odpowiednio zmodyfikuje założenia operacyjne kampanii.

Głównodowodzącym Combat Mission Campaigns – marzenia spełnionego strategów – mianowani zostaniemy już w lutym 2006.

www.battlefront.com/products/cmc/index.html

www.PLAY.PL
2CD
6 pełnych wersji
6 PEŁNYCH WERSJI 2CD
1 KULT HERETIC KINGDOMS
2 RAGE
3 PC CLEAN 2005
4 KURS WORD XP
5 PC PACKER
6 KODY POCZTOWE
INTERIA.PL
19,90 zł
Opakowanie DVD w zestawie
KULT PL
HERETIC KINGDOMS
RAGE
PC CLEAN 2005
KURS WORD XP
PC PACKER
KODY POCZTOWE
www.MAXGAME.info
GAME 7-8/2005 - JUŻ W KIOSKU
TYTUŁÓW NA STANIE!
4 pełne wersje:
STAR DEFENDER 2 PL
MEGA RETRO HIT
AUTOSTRADA RACE
AIR RUSH
JINNI ZEALA PINBALL
1CD
POLSKA PREMIERA W SUPER CENIE!
GAMER
STAR DEFENDER 2
HIT!
AUTOSTRADA RACE
AIR RUSH
JINNI ZEALA PINBALL
10 × MP3
GRA JAVA: TANK
HIT !!! Ściągnij demo - i sam się przekonaj:
www.awem.com/star_defender_2
cena angielskiej wersji 19,90 USD - u nas 4,90zł
4,90 zł
GAMER 8-9/2005
JUŻ W KIOSKU
11 utworów + megahit THE DREAM
KAI DEL NOI "THE DREAM EP" tylko u nas!
1CD AUDIO
5,00 zł
MUZYCZNE PREMIERY 3/2005
SZUKAJ W KIOSKU
PC · PS2 · AKCESORIA · FILMY DVD · KSIĄŻKI · PROGRAMY KOMPUTEROWE
WWW.PLAY.PL
www.PLAY.pl = NISKIE CENY
NOWE PROGRAMY
PC TOOLS 2005 PL
29
Ejay DANCE 5 PL
www.EJAY.pl
POLECA INTERIA.PL
SOUND COLLECTION 5 PL / 4 CD BIG BOX
Kurs Photoshop CS
19
Multimedialny Kurs PHOTOshop CS
Projektant 3D
PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 2.0 PL
CorelDRAW 11
19
Multimedialny Kurs CorelDRAW 11
NOWOŚCI
79 CALL OF DUTY 2 PL
109 AGE OF EMPIRES 3 PL
57 ROME TOTAL WAR PL BARBARIAN INVASION
109 CIVILIZATION 4 PL
84 BLITZKRIEG 2 PL
83 F.E.A.R. PL
83 FOOTBALL MANAGER 2006 PL
124 FIFA 2006 PL
84 QUAKE 4
109 DUNGEON SIEGE 2 PL
67 SIMS 2 : NOCNE ŻYCIE PL
POLECAMY - NEWS
WARLORDS BATTLECRY 3 PL
54
POLECA INTERIA.PL
Witamy jeszcze raz w świecie Etheri. Nadchodzi kontynuacja jednej z najlepszych gier rts z elementami rpg poprzednich lat. Warlords Battlecry III przenosi gracza na ciągle zmieniający się kontynent, znany jako Keshan, gdzie sojusznicy stają się wrogami, a nowa nieznana rasa stwarza śmiertelne zagrożenie dla wszystkich. Przeznaczenie gracza zależy tylko od niego samego. www.WB3.play.pl
Złota edycja zawiera dodatkowo: SPARTAN (PL) + TROJA (PL) GRATIS
CRC 2005
Cross Racing Championships
Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokacjach, od lodowatych górzystych regionów, bujnej okolicy do spieczonych pustynnych obszarów.
www.CRC.play.pl
54
CEEBOT PL
Ceebot 4.0 PL to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsitec, które stworzyło wychwalaną pozycję Colobot.
www.CEEBOT.play.pl
19
POLECA INTERIA.PL
84
GTR PL
POLECA INTERIA.PL
GT Racing Game
Zagraj w najbardziej realistyczny symulator wyścigów FIA GT Championship! Zmierz się z 70 różnymi przeciwnikami na 10 legendarnych trasach, takich jak Magny-Cours, Barcelona czy Monza. Wybierz jeden z 3 dostępnych trybów gry: przeznaczony dla graczy początkujących, doświadczonych lub multpilayer. Znajdziesz tu oryginalne samochody FIA GT oraz odwzorowane ze szczegółami oryginalne trasy.
www.GTR.play.pl
GALACTIC CIVILIZATION GOLD
Gra strategiczna, w której gracz wciela się w rolę przywódcy rasy Altarian, a jego zadaniem jest odniesienie zwycięstwa w walce o dominację nad galaktyką. W edycji Gold oprócz podstawowej wersji gry, znajdziesz dodatek "Altarian Prophecy", który zawiera całkiem nową kampanię, odsłaniającą nieco tajemnic z przeszłości Altarian oraz dodaje nowe elementy rozgrywki.
Gra dostępna będzie w Cdmaniak-u od listopada 2005
10
amówienia składać:
www.play.pl
SMS - 604 100 500
el. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
AX (22)833 39 61
KLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Połocka 14paw.3
ZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06
ZAMÓWIENIA
Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 30.10 2005.
www.PLAY.PL

THAW PC w grudniu

Wiedzieliśmy wprawdzie dużo, dużo wcześniej, ale zawsze to miło zobaczyć potwierdzenie czarno na białym. Zwłaszcza gdy chodzi o tytuł takiego formatu jak Tony Hawk's American Wasteland – ciągu dalszego wieloodcinkowego serialu o człowieku i jego desce. Zatem, bez dalszych wstępów – duet NeverSoft-Activision potwierdził nie tylko wersję THAW ze znakiem 'Games for Windows', ale także ujawnił dane przewodnika, którego zadaniem będzie możliwie bezstresowe przeprowadzenie Tony'ego przez Amerykańskie Pustkowia wprost na jedyną właściwą platformę sprzętową – na PC. Tym okazuje się Aspyr Media – które, biorąc pod uwagę fakt, że dokonywało podobnych konwersji już niejednokrotnie – na pewno znów stanie na wysokości zadania i Tony wjedzie na pecetowe American Wasteland na desce lub BMX-ie już w grudniu.

www.neversoft.com

Platyna x5!

Już w listopadzie seria Platynowa Kolekcja firmy CD Projekt wzbogaci się o kolejne pięć gier. Pierwsze trzy to największe przeboje firmy Blizzard – Warcraft 3 Złota Edycja (podstawka wraz z dodatkiem The Frozen Throne) oraz Diablo II Złota Edycja (podstawowa wersja gry oraz dodatek Lord of Destruction). Na uwagę zasługuje także Zestaw Blizzard, który zawiera hity, takie jak Diablo I, Warcraft II Battle.net Edition oraz StarCraft z dodatkiem Brood War.

Oprócz gier made by Blizzard w Platynie znajdzie się także Colin McRae Rally 2005, czyli najnowsza część wyścigów sygnowanych imieniem "latającego Szkota". Ostatnim, piątym tytułem będzie Trainz Railroad Simulator 2006. Wszystkie dostępne będą w cenie 59,90 zł, co oznacza, że jest dobra okazja, by uzupełnić własne kolekcje lub – tu mała podpowiedź – zrobić miły prezent mikołajkowy lub gwiazdkowy znajomemu graczowi lub graczce.

www.gram.pl

Rewolucja cenowa Cenegi!

Jak informuje Cenega Poland już wkrótce na polskim rynku gier nastąpi prawdziwa cenowa rewolucja! Sprawi ona, że w zasięgu ręki i portfela graczy znajdą się premierowe hity! Każda gra wydana w ramach Rewolucji Cenowej to 1) bardzo dobra gra, po raz pierwszy wydana na polskim rynku; 2) pełna, drukowana instrukcja; 3) pogrubione pudełko DVD; 4) najważniejsze: cena zaledwie 29,90 złotych! Pierwsze Cenowe Rewolucjonistki to: Close Combat: First to Fight, Still Life, UFO: Decydujące Starcie, Moment of Silence, Stalingrad, Star Wolves: Gwiezdne Wilki, Outfront: Na Tyłach Wroga (dodatek do Soldiers: Ludzie Honoru).

www.cenega.pl

Age of Empires III PL

CD Projekt zdradził, że trwają prace lokalizacyjne Age of Empires III (recenzja wersji anglojęzycznej na str. 84). Przedsięwzięcie to jest tym donioślejsze, że spolszczeniu ulegną nie tylko napisy, ale także, cyt. twórców „wszelkie głosy i odgłosy". Premiera w pełni polskiej wersji najnowszego magnum opus Ensemble Studios – już 1 grudnia!

www.gram.pl

SHORTY

wydawniczego CD Projektu. Ten zaś obiecuje, że Fable: The Lost Chapters jako Fable: Zapomniane Opowieści, a więc w pełnej polskiej wersji językowej i w sugerowanej cenie 99,90 zł do sprzedaży trafi już na początku 2006 roku.

www.gram.com

World of Warcraft: Burning Crusade

Uwaga: cykl wydawniczy czasopisma uniemożliwił nam przekazanie informacji, jakie ujawnić ma Blizzard w trakcie swego BlizzConu. Mimo to jednak możemy chyba powołać się na źródła nieoficjalne, ale wiarygodne – i zdradzić, że tytuł pierwszego oficjalnego dodatku do redakcyjnej gry tysiąclecia – World of Warcraft – rzeczywiście brzmieć ma Burning Crusade. W nim zaś m.in. zwiększenie limitu doświadczenia do 70 poziomu (!), przynajmniej dwie grywalne rasy (jedną z nich są najprawdopodobniej Blood Elves) oraz nowe miejsca i przedmioty do – odpowiednio: zwiedzenia i zdobycia! Czekamy z niecierpliwością na BlizzCon!

www.wow-europe.com/en

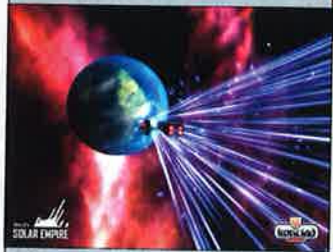
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

Potwierdziły się pogłoski, jakoby już wkrótce fani SWAT 4 mieli ponownie wdziać przykurzone nieco kamizelki kevlarowe, by raz jeszcze wkroczyć do akcji jako dowódcy i członkowie policyjnych oddziałów Special Weapons and Tactics! Tym razem jednak, trzeba im to wiedzieć, ich przeciwnikiem będzie osławiony Syndykat Steczkowa złożony z najgroźniejszych i najbardziej bezlitosnych! SWAT 4: The Stetchkov Syndicate pozwoli rozegrać 7 scenariuszy w trybie single player lub współpracy aż – uwaga! – 10 graczom (2 grupy po 5). Ich działania ułatwiać ma wbudowany system komunikacji głosowej (VOIP), a także, naturalnie, nowa broń i wyposażenie! Walka z Syndykatem Steczkowa rozpocznie się już po Nowym Roku.

www.swat4.com

Sins of a Solar Empire

Kanadyjskie Ironclad Games zerwało zasłonę tajemnicy skrywającą dotąd ściśle ich debiutancki projekt – Sins of a Solar Empire. Ten zaś – kosmiczna strategia w czasie rzeczywistym – co ciekawe, jawi się produktem nadspodziewanie dojrzałym i... groźnym nawet dla serii Homeworld! To zaś dlatego, że na taktyczną skalę walk nakłada strategiczną otoczkę eksploracji, podboju i zarządzania całymi systemami gwiezdnymi czy to przy użyciu siły, technologii, czy pieniądza! Sins of a Solar Empire poznamy już w 2006.



www.ironcladgames.com

Twoje wołanie w kosmosie

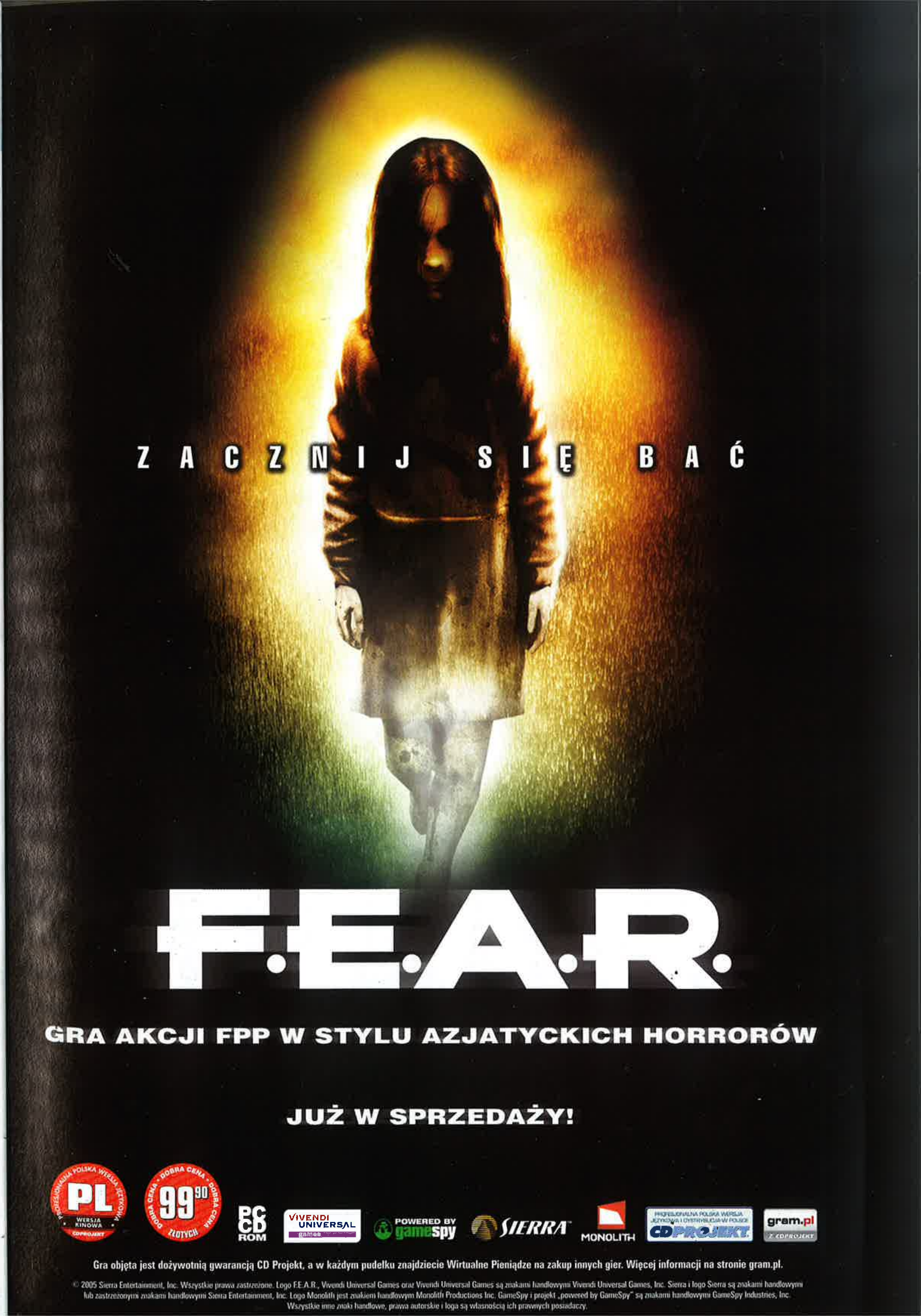
Ciekawostka: Grupa Żywiec SA umożliwia, w ramach projektu Wyślij Wiadomość, wysłanie informacji w kosmos. Jest to pierwsze tego typu przedsięwzięcie dostępne całkowicie nieodpłatnie wszystkim chętnym. Wszystkie zebrane wiadomości zostaną wysłane w przestrzeń kosmiczną 11 stycznia 2006 roku z radioteleskopu w Państwowym Ośrodku Kontroli i Testów Kosmicznych w Evpatorii na Krymie. Dodatkowo przygotowany zostanie raport socjologiczny „Co Polacy chcą po sobie pozostawić". Więcej na temat projektu Wyślij Wiadomość na jego stronie oficjalnej.

www.wyslijwiadomosc.pl

25 to Life w lutym 2006

Wieść o opóźnieniu 25 to Life, w sytuacji gdy jej twórcy – Eidos – wciąż jeszcze dochodzą do siebie po szoku związanym z reorganizacją firmy stanowiącej już część SCi, nie była żadną niespodzianką. Podobnie niespodzianką nie było zapewnienie, że to, jak żyje się z wyrokiem Od 25 do Dożywocia, dowiemy się najpóźniej w lutym 2006...

cenega.pl/poddomeny/25tolife/



ZACZNIJ SIĘ BAĆ
F.E.A.R.
GRA AKCJI FPP W STYLU AZJATYCKICH HORRORÓW
JUŻ W SPRZEDAŻY!
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99.90
ZŁOTYCH
PC CD ROM
VIVENDI UNIVERSAL games
POWERED BY gamespy
SIERRA
MONOLITH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
gram.pl
Z CDPROJEKT
Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo F.E.A.R., Vivendi Universal Games oraz Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra i logo Sierra są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Logo Monolith jest znakiem handlowym Monolith Productions Inc. GameSpy i projekt „powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe, prawa autorskie i loga są własnością ich prawnych posiadaczy.

- GHOST RECON ADVANCED...
- QUAKE 4
- STAR WARS: EMPIRE AT WAR
- UNTIL I'M GONE

Quake 4 PL w grudniu

Jak informuje LEM, jeden z najbardziej niecierpliwie wyczekiwanych first-person shooterów tego roku – Quake 4, w Polsce wydany zostanie aż dwukrotnie! Jako pierwsza pojawiła się w sklepach wersja anglojęzyczna gry, w dniu jej europejskiej premiery, a więc 25 października. Ta jednak, ze względu na równie europejską cenę – 249 zł – była niedostępna większości graczy. Dlatego też LEM obiecuje, że już na początku grudnia wydana zostanie w cenie – uwaga! – 99 zł jej wersja polskojęzyczna i to właśnie ona – Quake 4 PL – odpowie graczom na pytanie, w jakiej formie jest trio Raven-id-Activision.

www.lem.com.pl

SHORTY

Until I'm Gone

Czeskie Faraway Studios (od nas wcale nie tak faraway...) ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Until I'm Gone – adventure utrzymanej w formie Syberii i treści... Silent Hilla! Do tego, jakby mało było dobrych wieści, potwierdziło pogłoski, jakoby Until I'm Gone miało stanowić... freeware, czyli produkt zupełnie darmowy! Bohaterem Until I'm Gone jest Nathan – biznesmen, który szantażowany przez swą kochankę zamiast na rodzinną Wieczerzę Wigilijną trafia do uroczego, zacisznego hoteliku w górach. Odcięty od świata przez szalejącą zamieć zmuszony będzie przeżyć w nim całą długą zimową noc...

Chętni, by wcielić się w Nathana w Until I'm Gone, będą zmuszeni poczekać Until styczeń 2006.

www.farawaystudio.cz

Star Wars: Empire at War PL

Jak informuje LEM, rozpoczęły się już prace lokalizacyjne Star Wars: Empire at War – RTS-a tworzonego przez duet Petroglyph-LucasArts. Dzięki temu możemy mieć pewność, że gra ukaże się w polskiej wersji językowej równolegle z europejską premierą – w lutym przyszłego roku. Fanów strategii oraz wielbicieli Gwiezdnych Wojen ucieszy także zapewne fakt, że cena Star Wars: Empire at War PL również będzie „polska" i wyniesie – rzecz niebywała jak na produkt LucasArtsu – 99,90 złotych!

www.lucasarts.com

Ghost Recon Advanced Warfighter w lutym

Ubisoft potwierdziło doniesienia o rzekomym opóźnieniu daty premiery kolejnej odsłony serii Tom Clancy's Ghost Recon. Tym samym chętni, by zostać Advanced Warfighterem, zmuszeni będą poczekać do lutego 2006.

www.ghostrecon.com

REKLAMA

Do tej pory fani sieciowej rozgrywki w Polsce byli skazani na zawistne typanie oczętami w stronę kolegów z Zachodu, od lat „karmionych" wielkimi turniejami przez CPL czy Ligarenę.

We wrześniu tego roku pojawił się jednak promyk nadziei, gdy swoje narodziny oficjalnie ogłosiła **Heyah Cybersport – Oficjalne Ligowe Mistrzostwa Polski Profesjonalistów i Amatorów**. Heyah Cybersport to nic innego jak ambitny projekt grupy pasjonatów, mający na celu stworzenie systemu prestiżowych rozgrywek gier komputerowych. Ale co zrobiono, by przekonać graczy zawiedzionych wieloma nieudanymi imprezami?

Przede wszystkim – partner. Już sama nazwa wskazuje, że mamy do czynienia z poważnym, dobrze przygotowanym projektem. Ludzie z **Cybersport.pl** zauważyli, że scena esportowa do dalszego rozwoju potrzebuje odpowiedniego wsparcia. Stąd zaangażowanie w projekt firmy **Heyah**, będącej tytularnym partnerem imprezy i zarazem sponsorem części nagród. W otoczeniu graczy (będących wszak w większości ludźmi młodymi, a do takich trafiają produkty spod znaku Wielkiej Łapy) marka ta szybko stała się gwarantem sukcesu. Przez miesiąc trwania zapisów do udziału w Lidze zgłosiło się kilka tysięcy chętnych. Na dyscypliny wybrano **Counter-Strike'a 1.6, Warcrafta III: The Frozen Throne i FIFĘ Football 2005**. Aby nie prowadzić do nonsensów w postaci rywalizacji mistrzów Europy z drużyną kolegów z podwórka dopiero rozpoczynającą przygodę z graniem, organizatorzy podzielili **Heyah Cybersport** na dwie klasy: amatorską i profesjonalną. W tej pierwszej grać może absolutnie każdy, bez względu na wiek czy poglądy polityczne.

Cybersport Pro to wyższa szkoła jazdy. Biorą w niej udział gracze wyłącznie doświa[dczeni] w bojach. Warunkiem udzielenia superlicencji było udokumentowanie swo[ich] osiągnięć – kolejna nowość w internetowych rozgrywkach dotąd nie stosowana. System rozgrywek jest prosty i czytelny – faza eliminacji to znany m.in. z piłkarski[ch] mistrzostw świata układ grup, z których najlepszy awansuje do części pucharow[ej] a zwycięzcy każdej w obu klasach osobno będą się bić bezpośrednio podczas turnie[ju] finałowego.

Wreszcie to, co tygryski lubią najbardziej, czyli nagrody. Zawodowcy podzielą się p[ulą] **25 000 zł** – kolejny krajowy rekord. W klasie amatorów nagrodami będzie sprzę[t] komputerowy, gry i gadżety ufundowane m.in. przez **Logitech, LG Electronics i CD Projekt, Benq, Razer, SpeedLink, GamesNet**. Oprócz tego najlepsi gracze PRO otrzymają puchar Heyah Cybersport i tytuł Ligowego Mistrza Polski w Grach Komputerowych. A to wszystko podczas wielkiej, finałowej gali, która odbędzie się **6 grudnia w Warszawie**. Yummie!

Liga jest wspierana przez wortal **Imperium Gier**, telewizję **Hyper, Radio BIS** i oczywiście **CD-Action**. Więcej info znajdziecie na oficjalnej stronie: **www.cybersport.pl**. Na koniec dodam, że orgowie ponoć już planują w swych mrocznych kazamatach następny sezon Heyah Cybersport, jeszcze większy, jeszcze lepszy z kolejnymi grami. Wygląda na to, że rodzimi gracze doczekają się porządnych rozgrywek internetowych.

- W ZESZŁYM SEZONIE BYŁEŚ NAJLEPSZY
- W TYM OCZEKIWANIA SĄ JESZCZE WIĘKSZE
- TO BĘDZIE TWOJE NAJWIĘKSZE WYZWANIE
ŻEBY ZOSTAĆ FANEM, TRZEBA MIEĆ SERCE
ŻEBY ZOSTAĆ TRENEREM, TRZEBA MIEĆ TALENT
Najlepszy menedżer piłkarski na PC powraca!*
Football Manager 2006 to nie tylko zaktualizowane dane. To także szereg nowości, które przybliżają serię Sports Interactive do ideału.
Po pełną listę nowości zajrzyj na www.fm.gram.pl
*Na podstawie średniej ocen z pism o grach komputerowych
PC CD-ROM
FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA
www.footballmanager.net
www.fm.gram.pl
www.pegi.info
PL
99,90
Mac
PC CD ROM
metropol GAZETA PORANNA
gram.pl Z CDPROJEKT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
SEGA
www.sega.co.uk
Gra objęta jest dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.
Sports Interactive Limited 2005. Wydane przez SEGA Europe Limited. Stworzone przez Sports Interactive Limited. SEGA oraz logo SEGA są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Football Manager, Sports

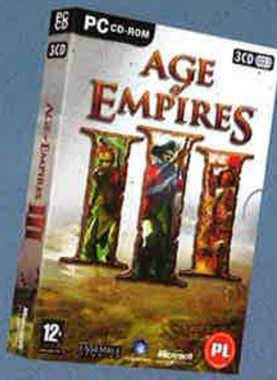
KONKURS SMS

AGE OF EMPIRES III TO NIECIERPLIWIE OCZEKIWANA KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJSŁYNNIEJSZYCH SERII GIER STRATEGICZNYCH, NAZWANEJ KRÓLOWĄ STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO.

Do wygrania 5 zestawów: gra Age of Empires III + klawiatura Zboard z nakładką do gry oraz 25 gier AOE III.

ABY JE WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

CYKL AOE TO:
A. FPS
B. RTS
C. RPG



AGE of EMPIRES III

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.AO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl

grasz?

| WARHAMMER: MARK OF CHAOS | RTS

- PRODUCENT: BLACK HOLE ENTERTAINMENT
- WWW.NAMCO.COM/GAMES/WARHAMMER
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

| GEM | IMPERIUM KONTRATAKUJE!

99% kobiet z Gdańska nie widzi różnicy pomiędzy skavenami a wysokimi elfami.

...wroga twego, co się w polu widzenia twego z ciebie naigrawa...

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Po siedmiu latach chudych nastały dla nas – miłośników Starego Świata Warhammera, lata tłuste.

No, dalej, Czytelniku, zrób mi radochę!...

Warhammer: Mark of Chaos jest pierwszą po siedmioletniej przerwie strategią w czasie rzeczywistym osadzoną w Starym Świecie – sztandarowej scenerii gier Games Workshop. Wszelkie znamiona (Chaosu) na niebie i ziemi wskazują, że jego wybitni przodkowie – Shadow of the Horned Rat oraz Dark Omen – nie będą musieli się go wstydzić! Gwarantem jakości jest Black Hole Entertainment, a więc twórcy znakomitej i zdumiewająco niepopularnej wśród fanów strategii fantasy – Armies of Exigo. Na szczęście tym razem ich dziełu brak popularności raczej nie grozi. Zaangażowanie i dobra wola zarówno licencjodawcy (Games Workshop), jak i wydawcy (Namco) sprawia, że warunki do powstania tej specyficznej mutacji strategii są wręcz idealne!

Real-Time Wargame

Mark of Chaos ma być RTS-em niezwykłym w takim samym stopniu, w jakim była nim Dawn of War. Ponownie, zgodnie z duchem figurkowego oryginału, **nacisk położony został na część taktyczną rozgrywki.** To oznacza, że zabraknie zaplecza: „peonów" pracowicie gromadzących surowce, a nawet bazy stanowiącej polowe centrum dowodzenia i zarazem częstokroć ostatni bastion obrony. Zamiast tego gracze zmuszeni będą wykazać się geniuszem taktycznym podczas starć oddziałów i bohaterów Imperium, skavenów, wysokich elfów i Chaosu, a także ich sprzymierzeńców – orków, krasnoludów, wampirów, trolli, goblinów...

Nie jest przy tym tak, że gracz pozbawiony zostanie możliwości zarządzania surowcami czy rozwojem technologicznym. Zadania te jednak przejmie, jak w Age of Empires III, osobne miasto stołeczne. Istnieć ma także, w ograniczonym stopniu, opcja rozbudowy i umacniania istniejących już fortyfikacji – od otoczonych ostrokołem farm po kamienne twierdze! Mówiąc o tych ostatnich warto wspomnieć, że możliwe mają być regularne oblężenia przy wykorzystaniu katapult i trebuszy!

Nowy Stary Świat

Warhammer: Mark of Chaos oferować ma **dwie kampanie**, jednak ilość w tym przypadku w żaden sposób nie przekłada się na jakość. To dlatego, że obie te kampanie – Imperium i Chaosu, mają być **w dużym stopniu nieliniowe!** Nieustannym zmianom w trakcie całej rozgrywki ulegać ma przy tym nie tylko stan posiadania stron, ale nawet składy ich armii! Skala starć zależeć ma od scenariusza i oferować pełne spektrum doznań – od potyczki po walną bitwę. Przyjdzie nam zatem dowodzić zarówno niewielkimi, kilkunastoosobowymi oddziałami zwiadowczymi lub sabotażowymi, ale także także tysięcznymi armiami.

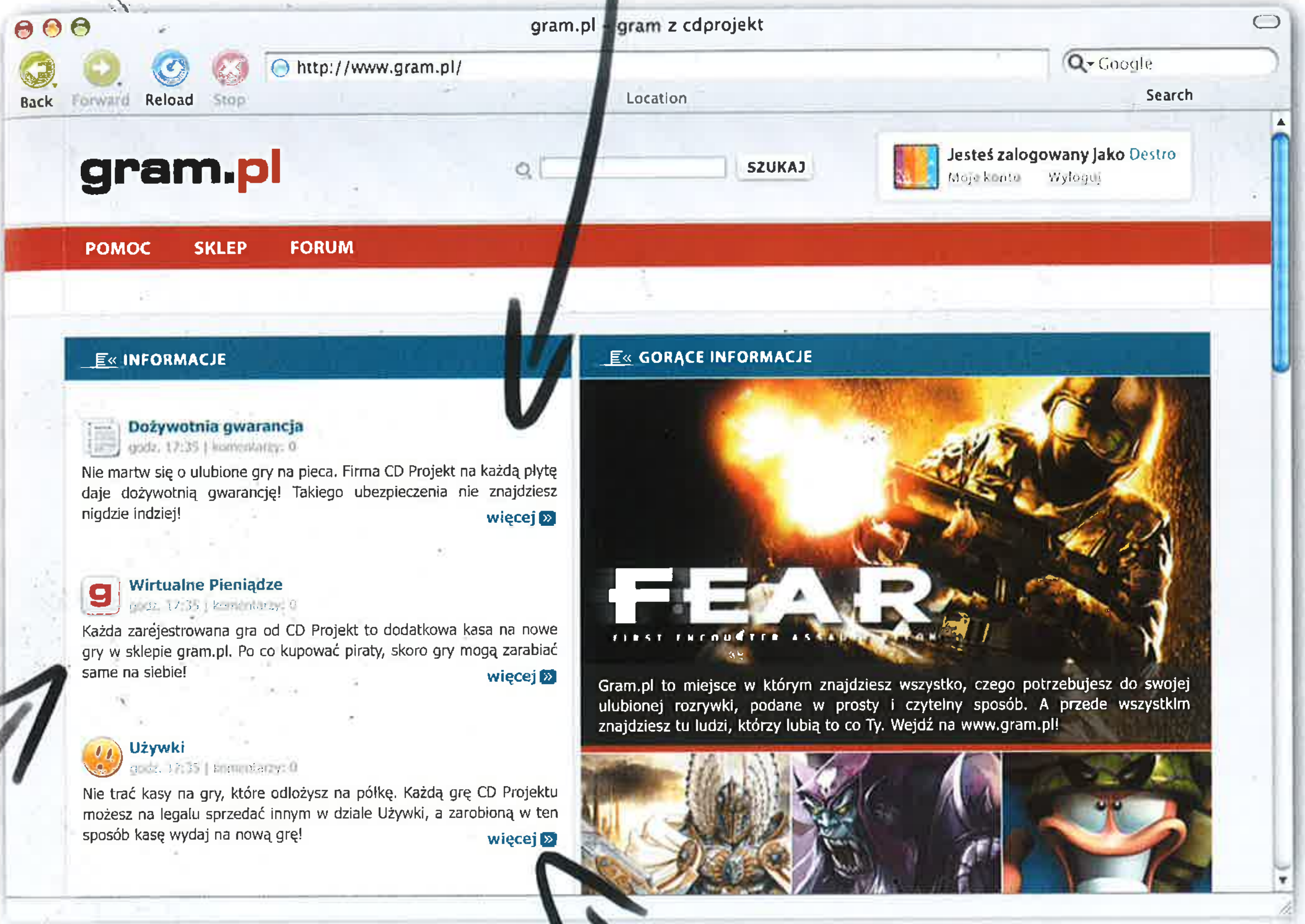
W sprawnym zarządzaniu tymi ostatnimi dopomóc ma AI, realizująca funkcję pomniejszych dowodzących. Oznacza to, że możliwe będzie zrzucenie części brzemienia na generałów, by samemu móc podziwiać rozmach graficzny cechujący grę. Możliwe ma być przy tym oglądanie zwarcia całych armii z perspektywy lotu ptaka, ale także – jak w Dawn of War – zbliżenie na wykrzywioną wysiłkiem wojennym twarz poszczególnych wojowników. To ostatnie spodoba się zwłaszcza tym, którzy skorzystają z opcji **samodzielnego „pomalowania" swej armii.**

Skala starć – od potyczek, po walne bitwy, a nawet oblężenia!

W świetle powyższych rewelacji nie sposób zaprzeczyć, że zainteresowani Mark of Chaos mogą być nie tylko miłośnicy świata Warhammera, ale także ogólnie fani strategii w czasie rzeczywistym. Niestety tak jednym, jak i drugim przyjdzie jeszcze poczekać, gdyż Znamię Chaosu pojawi się na ekranach naszych monitorów dopiero w **sezonie świątecznym... 2006.** |CDA|

Kupuj gry z CD Projekt. **Łap bonusy, jakich nie znajdziesz na stadionie, torrencie czy w innych grach.**

dożywocie dla każdego



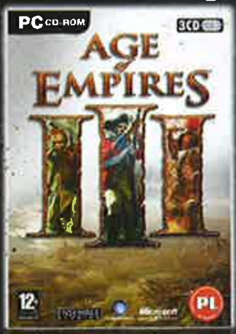
kaska za free

wolny handel używkami

gram.pl Z CDPROJEKT

Super oferta tylko w sklepie gram.pl!

Największe wydarzenie tego roku! Super strategia Age of Empires III za 129,90 PLN oraz **atrakcyjny prezent i koszty przesyłki gratis!** Dodatkowo dla stałych klientów sklepu gram.pl wyjątkowa cena **99,90 PLN** (płacąc 30 PLN Wirtualnymi Pieniędzmi). Takiej oferty nie znajdziesz nigdzie indziej! Więcej informacji na **www.gram.pl**.

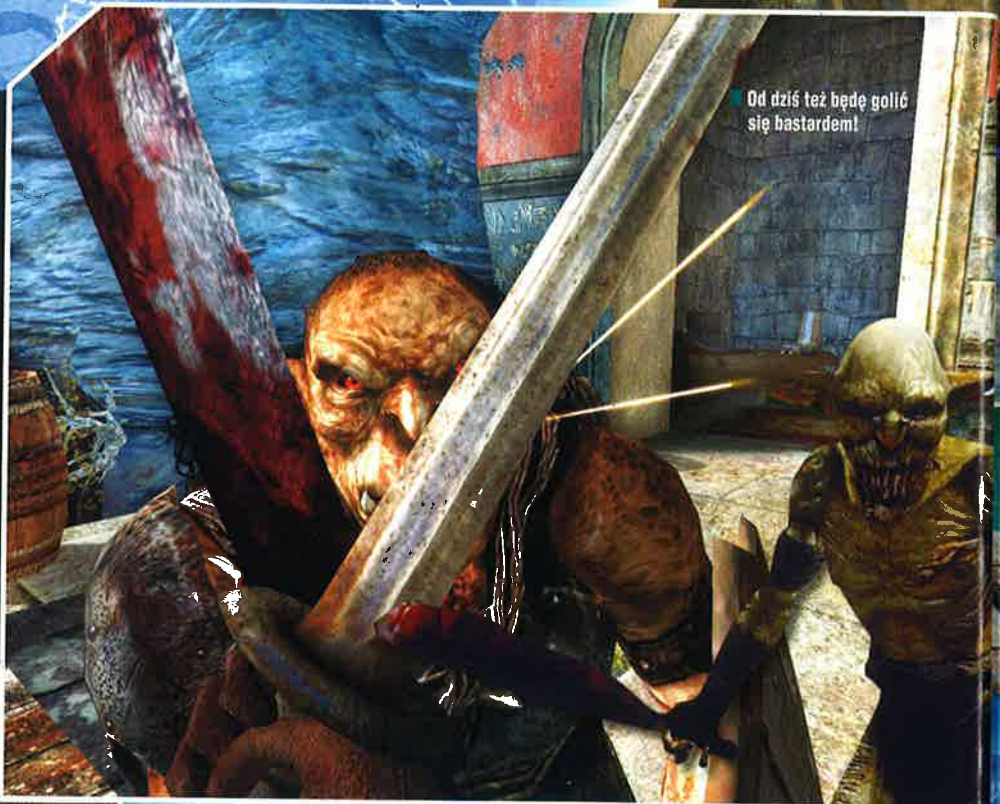


- PRODUCENT: NIVAL
- DATA PREMIERY: LATO 2006
- WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

GEM | NOWE OBLICZE MIGHT & MAGIC

DARK MESSIAH OF MIGHT& MAGIC

Upadek New World Computing wstrząsnął posadami świata wielu graczy. Nagle okazało się, że ten legendarny twórca nie jest wcale wieczny, a przyszłość gier z Might & Magic w tytule stoi pod ogromnym znakiem zapytania. Ryzyko, że znikną na zawsze, zmniejszyło się wprawdzie znacząco, gdy prawa do ich kontynuacji znalazły się w posiadaniu Ubisoftu.



Od dziś też będę golić się bastardem!

Nawet wtedy jednak istniały obawy, że nowe gry na motywach Might & Magic okażą się jedynie kolejną próbą zdyskontowania dawnego sukcesu. Dziś wiemy na pewno, że **tak się nie stanie**. Nowi zarządcy spuścizny New World Computing zajęli się nią z troską, jakiej ta nie znała od lat, a realizacja kolejnych gier Might & Magic powierzona została najlepszym w branży. I tak, zadanie przywrócenia blasku serii Heroes of Might & Magic przypadło rosyjskiemu studiu Nival – twórcom Etherlords i Silent Storm – najlepszych strategii turowych ostatnich lat. Odpowiedzialność zaś za to, że również inna gra w świecie Might & Magic – Dark Messiah, będzie dziełem nadzwyczajnym, spoczęła na francuskim Arkane Studio, twórcach Arx Fatalis – role-playing, którą fani gatunku zwykli nazywać nieoficjalnie Ultimą Underworld III!

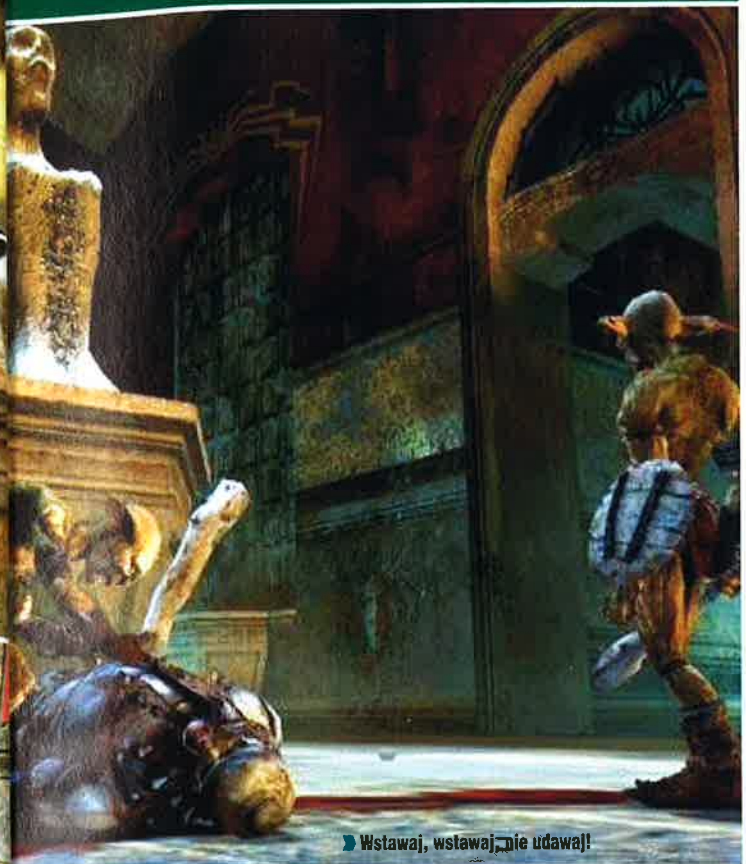
Do Minas Tirith to w górę, a później prosto jak strzelił.

Hybryda gier akcji i role-playing w stylu znakomitej Arx Fatalis.

Dark Messiah of Might & Magic nie jest jednak, wyjaśnijmy to już na wstępie, kolejną w serii Might & Magic. Nie będzie nawet „odgrywaniem roli" w takim sensie, w jakim były nim gry cyklu, który tak pechowo zwieńczyła Writ of Fate. **To hybryda akcji i role-playing w stylu wspomnianej już Arx Fatalis czy Morrowinda.** Dzieli z nimi widok z perspektywy pierwszej osoby, złożony system rozwoju pojedynczego bohatera i wręcz niewiarygodne bogactwo świata. Światem tym, warto dodać, jest Ashan – sceneria wszystkich nowych gier Might & Magic. I choć to wciąż fantasy, to w nieznacznym stopniu przypomina ona bajkowe krainy Xeen, Enroth czy Etherii, w których miały miejsce dotychczasowe gry Might & Magic. Przejawia się to nawet w wyglądzie przeciwników – pająków, orków, goblinów, nieumarłych, trolli, nawet – jak mieliśmy okazję obejrzeć w jednym z trailerów – smoków, które nijak się mają do fairy-dragons z Heroes of Might & Magic III...

Bohater złożony

Historia Dark Messiah rozpocznie się w ok. 20 lat po wydarzeniach, jakie przyjdzie nam przeżyć w Heroes of Might & Magic V, w przeddzień spełnienia przepowiedni o tytułowym Mrocznym Zbawcy. Bohaterem gry i zarazem alter ego gracza będzie Sareth – wychowanek potężnego czarodzieja mający do odegrania niejasną, ale bez wątpienia istotną rolę w historii. Wcześniejsze szkolenie w mieczu i magii nie oznacza wcale braku wpływu na rozwój bohatera. To, kim ostatecznie stanie się Sareth, zależeć będzie wyłącznie od gracza. **Możliwe ma być przy tym tworzenie nie tylko archetypicznych**



Wstawaj, wstawaj, nie udawaj!

wojowników, **zabójców, magów, ale również klas hybrydowych!** To dlatego, że rozwój postaci odbywa się, jak w grach role-playing, poprzez zwiększanie współczynników, takich jak siła, odporność czy szybkość, ale także „uczenie się" nowych kombinacji ciosów, czarów czy technik w stylu rozbrojenia, oślepienia itp.!

Technologia jutra

Jednym z największych fanów nowej gry Arkane jest... Gabe Newell z Valve! To dlatego, że **Dark Messiah of Might & Magic tworzony jest na bazie technologii Source** – tej, dzięki której Half-Life 2 zapisał się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych. Dzięki temu zaś Arkane nie musi zajmować się tworzeniem zaplecza technicznego – renderera grafiki, systemu wiarygodnej fizyki (znakomity Havok) czy kodu sieciowego, lecz skoncentrować na tym, by ich gra była doznaniem tak niezapomnianym jak dzieła Valve. Wykorzystanie Source jednak nie oznacza, że twórcy Dark Messiah poprzestali na wykorzystaniu narzędzi już istniejących. Przeciwnie – dostosowali je do swych własnych potrzeb i uzupełnili o elementy niedostępne w Half-Life'ie 2. Pojawiło się m.in. **kompletne wrażenie istnienia ciała** (jak wcześniej choćby w Thief: Deadly Shadows) i... **kompletny system walki wręcz!**

Wręcz kompleksowo

System walki wręcz w Dark Messiah of Might & Magic nie będzie tak złożony jak w Severance: Blade of Darkness, niemniej również nie tak prosty jak w Morrowindzie. Ambicją Arkane jest stworzenie wrażenia poprawnych walk. **Istnieć ma przynajmniej kilka postaw bojowych i kilkanaście różnych ciosów** – fint i uników, pchnięć i cięć, zwarć i bloków – co w połączeniu z ok. **40 rodzajami broni** (sztyletami, mieczami, ale także kijami czy bronią zasięgową) powinno zaspokoić ambicje wszystkich możliwych Sarethów. Możliwe ma być nawet – jak w FEAR – kopnięcie przeciwnika, które dzięki systemowi wiarygodnej fizyki obiektów może się dla niego okazać znacznie bardziej niebezpieczne niż pchnięcie np. nożem. **Śmiertelnie groźny jest także każdy z przynajmniej kilkunastu czarów** – istnieć ma nie tylko standardowe palenie i zamrażanie, ale także np. telekineza czy... polimorfia przeciwników!

Otwarta struktura

Swoboda w wyborze rodzaju postaci i dostępnej broni iść ma w parze z jeszcze inną cechą Dark Messiah of Might & Magic. Jest nią obietnica twórców, **że każdy z 12 rozbudowanych poziomów gry ma mieć otwartą strukturę** – tak by możliwe było ukończenie go przynajmniej na kilka różnych sposobów! **Atutem Dark Messiah wreszcie ma być ponoć zupełnie niezwykły tryb multiplayer zwany Evolution.** Niestety, nie mieliśmy dotąd okazji przekonać się samodzielnie, w jakim stopniu rewolucyjna jest ta Ewolucja. Wiadomo jedynie, że realizować ma ona ideę walki drużynowej (ludzi lub nieumarłych) i podziału na klasy (po cztery, przy czym czwartą klasą będzie najpewniej uzdrowiciel), a także pozwolić na zdobywanie doświadczenia (a więc zapewne także nowych umiejętności) oraz specjalnego ekwipunku.

Niestety, przepowiednia dotycząca Dark Messiah spełni się **najwcześniej za rok. |CDA|**

- PRODUCENT: BURUT INTERACTIVE
- DATA PREMIERY: 2005/2006
- WWW.PLAYTEN.COM

PEPIN KROOTKI | RTCW PO ROSYJSKU?

Ćwiczenia jogi z ołowianym wspomaganiem...

EAST FRONT

Jak na razie East Front nie jest ani znany, ani pożądany przez masy. Komu bym nie napomknął o tym tytule, ten myśli, że ględzę o jakiejś turowej strategii i każe sobie nie przerywać drzemki... Błąd! East Front to rasowy FPS, z interesującą fabułą i nowoczesnym engine'em graficznym.

Nie, to zdecydowanie nie wygląda na grę strategiczną!

Akcja toczy się w realiach **alternatywnej drugiej wojny światowej**. W 1938 r. specjalna ekspedycja SS Ahnenerbe pod wodzą Ernsta Sheffera przebywa w Tybecie, gdzie prowadzi poszukiwania śladów rasy aryjskiej. *{Boże – znów ten Tybet i Niemcy w fabule... to już powinno być karalne – Smuggler}*. W tym momencie drogi podręcznikowej historii i fikcji w EF się rozchodzą, bowiem członkowie ekspedycji natrafiają na skrywaną wysoko w górach tajemnicę – być może nawet klucz do rozwiązania zagadki życia i śmierci. Posiadłszy tę wiedzę, III Rzesza pompuje ogromne środki w badania z pogranicza okultyzmu i nauki, mające na celu **stworzenie żołnierzy idealnych** *{Litości... scenarzyści... litości – Smuggler}*: jednostek wytrzymałych, nieustraszonych, obdarzonych nadzwyczajnym refleksem, a nawet pewnymi zdolnościami paranormalnymi. Kiedy pierwsi „nadludzie" opuszczą laboratoria, powstrzymać ich będzie w stanie tylko jeden z nich.

Ubermensch Nr 1

W tym charakterze przewidziano rolę gracza, który wciela się w postać tego... niech no sobie przypomnę... kolca? Bolca? Ach, mam! Karla Stoltza! Karl, chociaż należy do pierwszej generacji nazistowskich superbohaterów, występuje przeciwko swoim mocodawcom i przystaje do spisku w łonie niemieckiego dowództwa (tu ponownie powraca historia). Wygląda na to, że faszyści mają problemy ze Stoltzem! I raczej nie pomoże im herbatka ziołowa, bo Stoltz jest twardy jak Max Payne, ale zamiast bullet time'u jego bronią jest *'temporal shield'* (nazwa robocza – nazwijmy to „tarczą czasową").

Dzięki swoim talentom paranormalnym Karl potrafi chwilowo zakrzywić czasoprzestrzeń, wytwarzając wokół siebie niezniszczalną barierę. Pomysł może niezbyt oryginalny, ale za to wykonanie palce lizać – włączywszy to cudo, widzimy, jak kule i inne pociski zatrzymują się w miejscu zaledwie parę centymetrów przez naszym nosem, wytwarzając przy tym koncentryczne zawirowania obrazu.

Emocje będą!

Innym urozmaiceniem rozgrywki ma być „system emocji". Gdy wykażemy się dużą efektywnością w walce, sterowana przez nas

EAST FRONT

postać pod wpływem adrenaliny stanie się chwilowo jeszcze silniejsza. Przykładowo gdy załatwimy kilku wrogów pod rząd nie doznając przy tym uszczerbku na zdrowiu, dostaniemy jako bonus kilka punktów żytka... życia. Dzięki temu wprawny gracz będzie mógł się cieszyć wyjątkowo wartką akcją, bez zbędnych postojów na regenerację sił. **To właśnie szybkości rozgrywki podporządkowano inne przymioty produkcji.**

Z tego, co obecnie wiadomo, nie będzie więc dowodzenia drużyną, choć takowa się w grze niekiedy pojawia. **Autorzy tym niemniej zachwalają rozmach scen, w których walczą watahy żołnierzy, pojawiają się liczne pojazdy i samoloty, a całości dopełnia zaporowy ostrzał artylerii.**

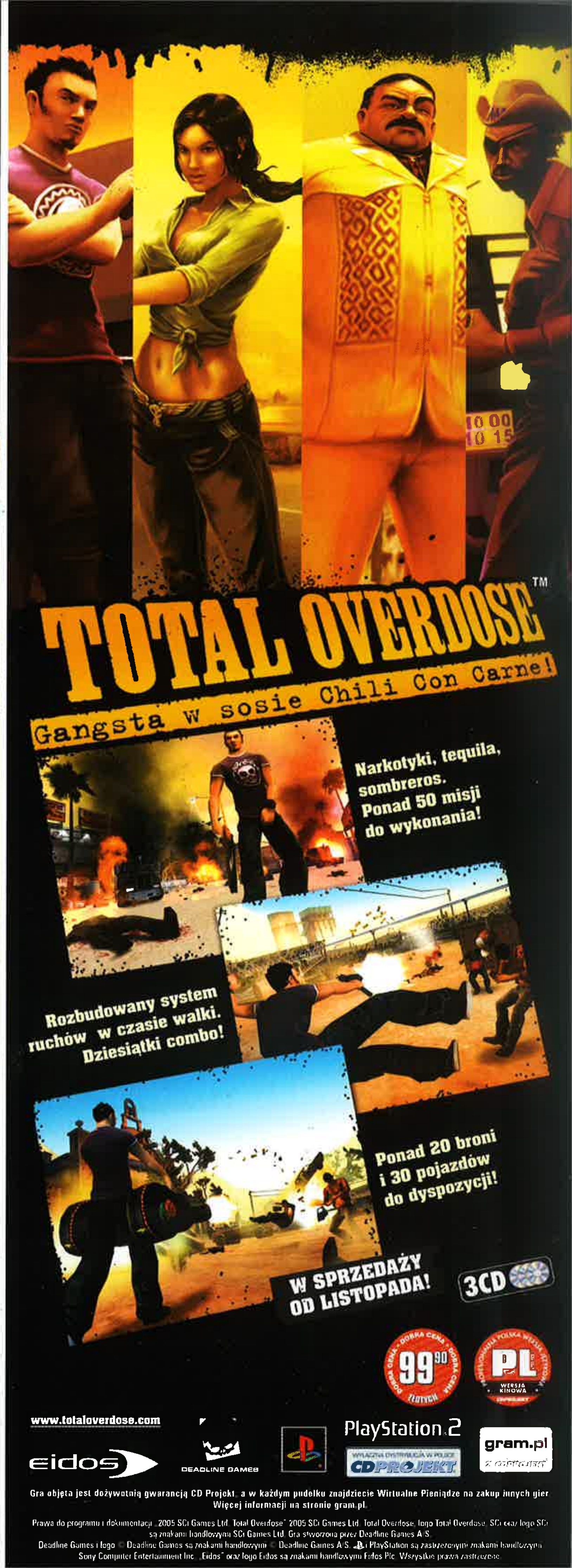
Skrypty też?

Sęk w tym, że gdy testowałem EF na targach lipskich, **wszystkim rządziły jeszcze skrypty**, mocno upodabniając zabawę do pierwszego Call of Duty. Taką prostą mechanikę gry mają podobno urozmaicić wciąż udoskonalane algorytmy AI przeciwnika. Miejmy nadzieję, że coś z tego wyjdzie. Engine spełnia wszystkie współczesne standardy technologiczne, choć – przyznam szczerze – nie wybiega też za bardzo naprzód. Z drugiej strony, nie grałem wystarczająco długo, by cokolwiek wyrokować. **Twórcy zachwalają złożoność obiektów oraz fizykę.** Nawet okulary na nosie postaci odwzorowano jako osobny przedmiot! Drzwi będzie można rozwalić granatem, jak kto woli, roznieść na drzazgi pojedynczymi strzałami z pistoletu – choć w ten drugi sposób to ewidentne marnotrawstwo czasu i amunicji.

Dużo bardziej od samej grafiki oko przykuwa udany design poziomów i postaci, subtelnie łączący ze sobą motywy historyczne i fantastyczne, bez nadmiernego przeładowania tymi drugimi. W nasze ręce trafi także mnóstwo autentycznych rodzajów broni, zarówno niemieckich, jak i radzieckich (...nic tak nie cieszy jak seria z pepeszy). ;) Moim cichym faworytem jest rusznica przeciwpancerna Pz. B-41. **Asem w rękawie East Front ma być „oryginalny" tryb multiplayer** – chciałbym go zobaczyć, bo nie bardzo sobie wyobrażam, co nowego można jeszcze w tej dziedzinie wymyślić.

Kod programu jest gotowy w 80%, a całość powinna trafić do sklepów na Gwiazdkę (a znając życie – na Wielkanoc). Nie sądzę, by był to megahit. Konkurencja jest dziś najzwyczajniej w świecie zbyt ostra. Niemniej zapowiada się gra dobra na tyle, by zapamiętać jej tytuł. **[CDA]**

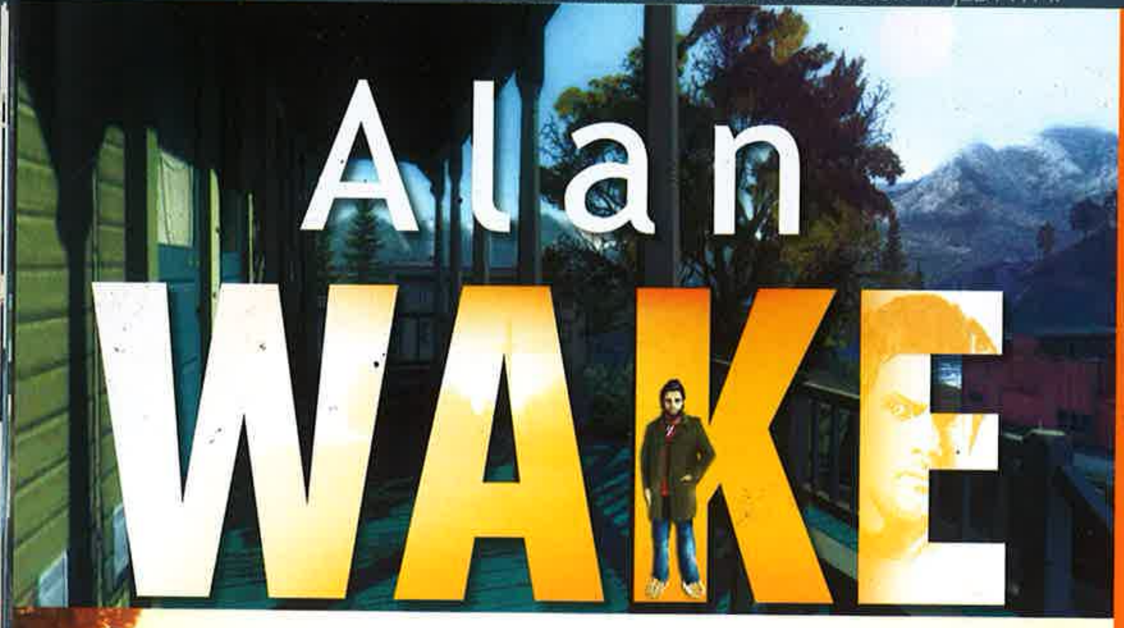
East Front to rasowy FPS z interesującą fabułą i nowoczesnym engine'em.



- PRODUCENT: REMEDY
- WWW.ALANWAKE.COM
- DATA PREMIERY: 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | TWIN PEAKS, SILENT HILL I CASTLE ROCK W JEDNYM!

Alan WAKE



Remedy to firma bardzo specyficzną, znana z tego, że nie wypuszcza gier taśmowo i na efekty ich pracy przychodzi nam czekać długie lata. Jednak z całą pewnością nie jest to czas przez programistów zmarnowany.

Zdradzę, że nigdy nie byłem zagorzałym miłośnikiem ich słynnej serii Max Payne, choć przyznaję – obydwie części miały klasę, styl, klimat i olśniewającą oprawę. Teraz przyszła pora na coś nowego. Coś, na co czekam z wypiekami na twarzy. Alan Wake to gra, która ma olbrzymi potencjał i szansę na to, by sporo namieszać w branży.

Spełnienie marzeń

Lubicie małe miasteczka? Zapadłe dziury na przedmieściach cywilizacji? Ja uwielbiam. I pewnie zgodzi się ze mną każdy miłośnik prozy Stephena Kinga, że trudno wręcz o lepszy grunt pod rasowy horror czy thriller. Mieścina, w której każdy zna każdego, miejscowa ludność żyje problemami całej społeczności, a dni leniwie toczą swój bieg. Ten pozorny spokój, usypiający czujność czytelnika, to tylko początek. Bo każda miejscowość ma własne sekrety. Bo w końcu coś zdarzyć się musi.

I właśnie **proza Stephena Kinga jest we wszelkich wzmiankach o Alan Wake podawana jako jedno z głównych źródeł inspiracji**. Drugim jest serial „Twin Peaks" stworzony przez Davida Lyncha. Sam dodałbym jeszcze do tego wybornego towarzystwa spowite mgłą Silent Hill. Zaś jeśli idzie o fabułę, przedstawiona w grze historia skojarzyła mi się od razu z filmem Carpentera „W paszczy szaleństwa" oraz powieścią Carrolla „Kraina Chichów".

Opowieść o lawirowaniu na cienkiej linie pomiędzy jawą a snem, o powoli rodzącym się szaleństwie.

Bohater z krwi i kości

Alan Wake jest znanym i cenionym pisarzem horrorów. Co ciekawe, **inspirację do swych opowieści czerpie z koszmarów, których doświadcza każdej nocy podczas snu.** Pewnego dnia znika bez śladu jego życiowa partnerka. Od tej chwili Alan zaczyna cierpieć na bezsenność. Przybywa na leczenie do specjalistycznej kliniki w Pride Falls. Na miejscu spotyka kobietę bliźniaczo podobną do jego zaginionej narzeczonej. Potworne sny powracają. Twórczy zapał również – Alan rozpoczyna pracę nad kolejną powieścią. Z czasem jednak zauważa, że **rzeczywistość zaczyna się powoli zmieniać i przypomina mu świat koszmarów sennych.** Świat stworzony na stronicach nowej książki przenika coraz bardziej do świata realnego. Co tak naprawdę dzieje się w Pride Falls?

Groza najwyższej próby

Gra zapowiedziana jest jako mroczny thriller psychologiczny. Twórcy celowo nie użyli określenia „horror", gdyż takowe większości graczy jednoznacznie kojarzy się z potwornymi wynaturzeniami, ostrą wymianą ognia, juchą spływającą po ekranie itd. Tu tego nie będzie. Alan Wake zaserwuje nam grozę dużo bardziej wyrafinowaną. **Będzie to opowieść o lawirowaniu na cienkiej linie pomiędzy jawą a snem, o powoli rodzącym się szaleństwie.** Historia o tym, jak bardzo fikcja sennego koszmaru potrafi zawładnąć życiem codziennym.

Słówko o mechanice rozgrywki. W grze nie zobaczymy multiplayera, cała para twórców pójdzie w przygotowanie trybu dla pojedynczego gracza. Świat będziemy obserwować zza pleców bohatera (TPP), choć zaznaczam, że nie będzie to typowa gra akcji na wzór Max Payne'a. Co prawda, na wyposażeniu znajdziemy spluwę, jednak **naszym głównym sojusznikiem w walce z nocnymi marami ma być... latarka. A dokładniej – rzucane przez nią światło.** Bo wróg przychodzić będzie tylko o zmroku. Nocą, gdy ciemności okryją ziemię, jedynie w pobliżu źródła światła będziemy względnie bezpieczni. Co ciekawe, **wraz z postępami w grze, dni stawać się będą coraz krótsze, a co za tym idzie – przeżycie coraz dłuższych nocy może się okazać nie lada wyzwaniem.** Patent wyśmienity, aczkolwiek, jeśli się nie mylę, zaczerpnięto go z horroru Paula F. Wilsona „Świat mroku".

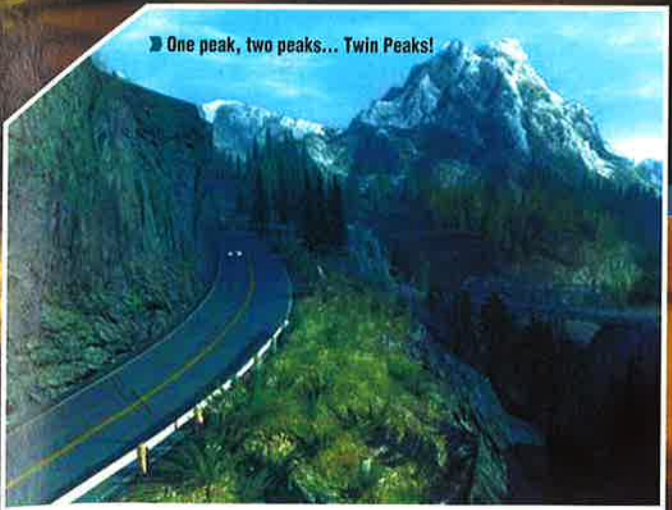
Wiadomo również, że **gra ma mieć otwartą strukturę.** To, jak wypełnimy główne punkty przygotowanego scenariusza, ma zależeć wyłącznie od gracza. Po tym, jak zasiądziemy do gry, otrzymamy, na wzór serii GTA, ogromny świat bez szwów, który będziemy mogli eksplorować niemal bez żadnych ograniczeń. Samochody też ponoć będą, aczkolwiek bardziej w charakterze drobnego dodatku aniżeli istotnego elementu rozgrywki.

Przełom w grafice?

Najwyraźniej tak. Polecam wam obejrzenie udostępnionych trailerów, gdyż słowa ani statyczne kadry nie oddadzą w pełni kunsztow-

Wake (up), Alan, wake up!

ALAN WAKE



One peak, two peaks... Twin Peaks!

To ulubione ujęcie autorów materiałów graficznych.

A tu macie i światło, i cień – czyli razem światłocień...

nej pracy grafików z Remedy. Dawno nic mną tak nie wstrząsnęło. **Mamy tu wszystko, czego dusza zapragnie, spięte w jedną doskonałą całość.** Świetną fizykę (najnowsza wersja Havoka) oraz niewiarygodną szczegółowość odwzorowania flory, która powinna wpędzić w kompleksy twórców Far Cry'a. Do tego dorzucić trzeba zmieniającą się w czasie rzeczywistym pogodę oraz wspomniany cykl dnia i nocy. Nade wszystko jednak zobaczymy **perfekcyjne światłocienie.** Ze względów fabularnych twórcy szczególny nacisk położyli właśnie na ten aspekt gry. Być może przesadzam, ale użycie zwrotu *„fotorealistyczna grafika"* będzie chyba po raz pierwszy w historii gier komputerowych w pełni uzasadnione.

Bajeczne okolice

Pride Falls to leżąca w sąsiedztwie szczytów górskich mała mieścina położona z dala od cywilizacji i miejskiego chaosu – miasteczko, w którym czas zatrzymał się w miejscu. Do tego niezwykle realistycznie odtworzone na ekranie monitora. Pride Falls nie jest wymarłe, przez cały czas toczy się w nim życie, a jego mieszkańcy są zajęci codziennymi sprawami. Również zmiany pogodowe mają mieć wpływ na cały świat gry. Wiatr porusza drzewami, trawą, tworzy zmarszczki na wodzie, silniejszy wicher przesuwa przedmioty etc.

Ten realizm uśpi czujność gracza, a dodatkowo będzie stanowił kontrast wobec wszystkich nieprawdopodobnych zdarzeń, których doświadczymy w grze. Zauważcie, że **dokładnie ten sam schemat działa w prozie Kinga.** Nie bez powodu mistrz w swoich powieściach tak skrupulatnie i wnikliwie opisuje codzienne, z pozoru nudne życie mieszkańców tych wszystkich mieścin, w których toczy się akcja...

Cóż, przyznam, że to, co wykreowali geniusze z Remedy, już na tym etapie prac dosłownie wypala oczy. Z drugiej strony, nawet sobie nie wyobrażam, jakie ta gra będzie mieć wymagania sprzętowe. To zresztą problem bliżej nieokreślonej przyszłości, **dokładnej daty premiery póki co nie podano.** Z całą pewnością jednak jest na co czekać! **|CDA|**

Nie masz jeszcze pomysłu na prezent mikołajkowy lub gwiazdkowy?
Szukasz fajnych gier w fajnej cenie?

Masz problem z głowy!

Szukaj w sklepach gier z Mikołajem.

Każda w atrakcyjnej cenie 39.90 zł!

Już w sprzedaży:

Beyond Divinity • Colin McRae Rally 04 • Children of the Nile • Constantine • Full Spectrum Warrior
Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre • The Punisher • Soldiers: Ludzie Honoru
ToCA Race Driver 2 • Tribes: Zemsta • Warhammer 40,000: Dawn of War • Worms Forts Oblężenie

12 najlepszych pomysłów na prezent!
04 colin mcrae rally
Beyond Divinity
Constantine
Immortal Cities Children of the Nile
Delta Force Helikopter w ogniu
Zawiera dodatek Team Sabre
The Punisher
Full Spectrum Warrior
Soldiers Ludzie honoru
Tribes Zemsta
TOCA Race Driver 2
Worms Forts Oblężenie
Dawn of War
gram.pl z CD Projekt
Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CD Projekt
Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier.
Więcej informacji na stronie gram.pl.
Profesjonalna polska wersja językowa · CD Projekt · PL
Dobra cena 39 90 złotych

› PRODUCENT: MAXIS
› HTTP://SPORE.EA.COM
› DATA PREMIERY: 2006

ROLAND | REWOLUCYJNA EWOLUCJA!

SPORE

Od czasu do czasu przychodzi na świat gra, która różni się od wszystkich innych. Niechaj za przykład posłuży tutaj The Sims. Autor tego przeboju, Will Wright, szykuje następną SPORĄ :) niespodziankę.

› Wiesz, gdzie mnie możesz tymi szczypcami?!

Stanowi ją Spore – już nie tylko, jak The Sims, symulacja życia, ale także jego ewolucji! Rozpoczniemy ją i je jako malutki organizm jednokomórkowy pływający w zielonkawej koloidalnej brei. Na tym etapie zajmiemy się zbieraniem potrzebnych do życia składników i unikaniem groźnych drobnoustrojów. Będzie to w sumie przypominało... zabawę w zręcznościówkę a la Pacman. Kiedy zdobędziemy odpowiednią pulę punktów, gra przeniesie nas do edytora, w którym dołożymy naszemu stworkowi niezbędne – naszym zdaniem – do dalszej egzystencji kończyny i organy.

Od komórki...

Z prostego organizmu stworzymy, co tylko dusza zapragnie – od trzynożnego aligatora począwszy, na żyjącym głęboko pod wodą delfinie skończywszy. Efekt naszej wyobraźni będziemy później wychowywać i rozwijać. Jeżeli damy mu broń (kły, szpony itd.), prawdopodobnie stanie się agresywny wobec innych organizmów. Natomiast jeśli zamiast tego zainwestujemy w rozwój jego intelektu, wzrosną szanse na wprowadzenie przezeń w przyszłości ciekawych projektów. W każdym razie **w Spore nie spotkamy podziału na równych i równiejszych. Nawet najmniejsze stworzenie, odpowiednio poprowadzone, będzie miało szansę na zaistnienie w swoim świecie.**

› Szlag by trafił, bez kręgosłupa nie ma życia...

Na dalszym etapie rozwoju będziemy mogli nie tylko wyjść na powierzchnię planety, ale nawet postawić tam... chatkę. Wówczas zabawa w ewolucję zamieni się w grę quasi-ekonomiczną. Zaczniemy dbać o to, by nasza wioska (a później może i ogromna metropolia) rozwijała się szybko i sprawnie, zaś jej mieszkańcy byli szczęśliwi. W pewnym momencie utworzymy wojsko i zaczniemy prowadzić coraz bardziej zaawansowane badania. Te będą się mogły zakończyć zaprojektowaniem – na przykład – latającego spodka, który wyślemy na podbój kosmosu. (Słowem: Cywilizacja w lżejszym wydaniu...)

Po wszechświat!

Wraz ze skonstruowaniem takiego pojazdu otworzą się nowe drogi rozwoju naszej cywilizacji. Jeśli zechcemy, przeniesiemy ją na inną planetę, by poszerzyć swoim podopiecznym przestrzeń życiową. Eksploracja wszechświata będzie opłacalna, bo na nieznanych planetach spotkamy nowe rasy i wyzwania. Poznane nacje poprosimy o pomoc, zaczniemy z nimi handlować czy też wypowiemy im wojnę. Jak zatem widzicie, podczas zabawy w Spore nie napotkamy właściwie na żadne przeszkody – rozwój cywilizacji będzie w całości zależał od nas.

Wszystkie wspomniane pomysły owinięto w całkiem atrakcyjne sreberko. Aż trudno sobie wyobrazić, że **miejscem rozgrywki będzie tak ogromny świat – z setkami planet i tysiącami zaludniających je istnień**. Po oddaleniu odpowiednio kamery zobaczymy cały układ planetarny, a po stosownym zbliżeniu zanurzymy się w oceanie. Co więcej, świat ten będzie domem dla setek, jeśli nie tysięcy istot stworzonych przez innych graczy! Wprawdzie **Spore nie zaoferuje trybu multi jako takiego**, ale na serwerze będą przechowywane informacje o podopiecznych innych użytkowników. Specjalny system będzie rozdzielał ich pomiędzy różne planety, biorąc pod uwagę zapotrzebowania poszczególnych ekosystemów. Tak więc **bez przerwy świat Spore będzie się zmieniał i poszerzał, a to wszystko bez naszej ingerencji!** Co jakiś czas będziemy otrzymywać raporty, z których dowiemy się, co o naszym milusińskim sądzą inne stworzenia.

Rewolucyjna ewolucja?

Mimo pewnych podobieństw do rozmaitych gier (od Evolution po Civilization) uważam, że Spore jest produkcją, jakiej dotąd jeszcze nie było. Wszystko mi mówi, że pod koniec roku zapanuje moda na ewolucję! **|CDA|**

Wiele wskazuje na to, że pod koniec roku zapanuje moda na ewolucję!

› A tak wyglądałby wrocławski Rynek, gdyby ewolucja miała więcej inwencji...

ŚWIĄTECZNA PROPOZYCJA CD PROJEKT:

ZŁOTE EDYCJE

NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW GIER KOMPUTEROWYCH. TAKIE TYTUŁY JAK WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR, THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, CZY GOTHIC II TO GRY, KTÓRE JUŻ STAŁY SIĘ KULTOWE. ZŁOTE EDYCJE TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ I ATRAKCYJNEJ CENIE 99,90 ZŁOTYCH. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ GIER!

...NA Z NAJLEPSZYCH STRATEGICZNYCH ...ER OSTATNICH LAT! W ZŁOTEJ EDYCJI ...AJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY ...AZ DODATEK WINTER ASSAULT!

PIĄTA CZĘŚĆ KULTOWYCH OSADNIKÓW. W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY WRAZ Z MISJAMI DODATKOWYMI!

JEDEN Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW RPG TERAZ W ZŁOTEJ EDYCJI! POZA WERSJĄ PODSTATOWĄ ZNAJDZIESZ W NIEJ DODATEK NOC KRUKA.

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PREMIERY W LISTOPADZIE!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Wszystkie znaki należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

» PRODUCENT: REPLAY STUDIOS
» DATA PREMIERY: 2006
» WWW.REPLAYSTUDIOS.DE/SURVIVOR

DAWID „FRED" FIEDOROWICZ | PRZEŻYJ TO... (SAM)

SURVIVOR

Gry komputerowe umożliwiły nam już zrobienie niemal wszystkiego. Strzelaliśmy bramki w finale Ligi Mistrzów, lądowaliśmy w Normandii, odpieraliśmy inwazję Obcych, zakładaliśmy rodzinę... Trudno do tej nieskończenie długiej listy dodać coś nowego, oryginalnego. Programistom z niemieckiego Replay Studios ta sztuka się jednak udała. Dziwne, że jak dotąd nikt nie zrobił gry, w której musimy po prostu... przeżyć!

Żeby nie było niedomówień – chęć utrzymania się przy życiu towarzyszyła nam już w trakcie rozgrywki tysiące razy. Nigdy jednak podczas wirtualnego zamachu terrorystycznego, wybuchu bomby (także atomowej!) lub tragicznego w skutkach pożaru. Oglądamy to codziennie w telewizji, czytamy o tym w gazetach. Wydarzenia są tak odległe, że prawie nierealne. Nie wiesz, jaki strach ogarnia całe ciało podczas trzęsienia Ziemi, nie znasz zimna wód Atlantyku. Chcesz poznać to uczucie? Bezpośrednio zapewne nie, ale może skusisz się na wirtualne przeżycia – w takim przypadku zaznacz w kalendarzu datę premiery pierwszego „epizodu" gry Survivor.

Reality Gaming

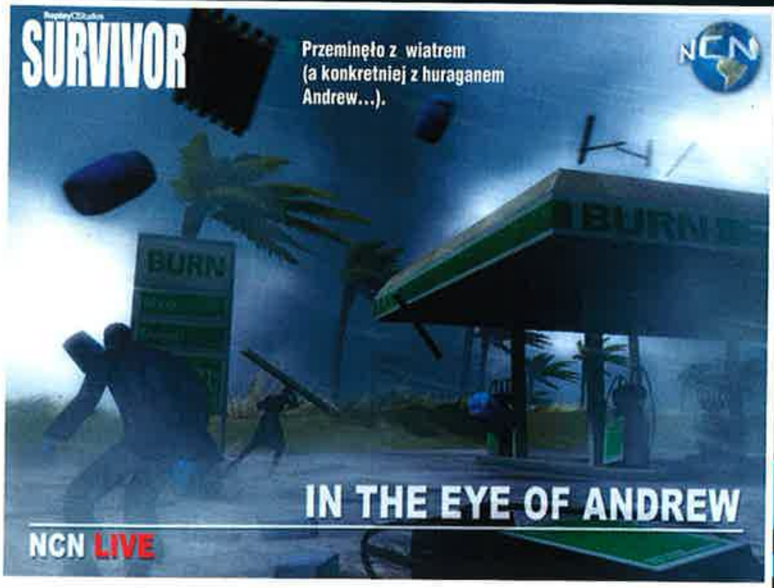
Survivor na pierwszy rzut oka przypomina klasyczną grę akcji. Duże przestrzenie, sporo przeszkód, wrogowie, czasem nawet broń w rękach naszego bohatera. Wszystko to podziwiamy w **trybie TPP**. Potęguje to wrażenie, że mamy do czynienia z kolejną grą typu „samotny gringo ratuje świat". Wszystko wyjaśniają jednak obrazki – ruiny „Strefy Zero", trąba powietrzna nad miastem czy zatopiony do połowy Titanic sugerują, że nie jest to typowa „siekanina". Przeciwnie – celem kolejnych epizodów gry – misji stworzonych w oparciu o ustne i pisemne relacje ludzi ocalałych z wielkich katastrof – **jest przetrwanie**. Sposób osiągnięcia tego celu to już sprawa gracza – możliwości na każdej z map jest co najmniej kilka, a – jak deklarują sami autorzy – w WTC nawet kilkadziesiąt. Warto także wspomnieć, że **oprócz dbania o własną osobę, będziemy mieli możliwość zostania bohaterem**, ratując np. porzucone dziecko lub omdlałą niewiastę. Znajdą się też tacy (i gracz może do nich dołączyć), którzy na katastrofie chcą po prostu zarobić – szabrowników, nawet uzbrojonych, spotkamy na swojej drodze wiele razy.

Z udostępnionych materiałów wynika, że **twórcy największy nacisk kładą właśnie na swobodę**, która ma przyćmić nawet tę znaną z serii GTA. W Survivor **nie będzie drzwi, których nie da się otworzyć, nie będzie okna, którego nie będzie można wybić** i jeśli będzie dostatecznie duże – przejść przez nie. Skorzystamy także ze sporej części znalezionych przedmiotów – twórcy obiecują **niespotykaną dotąd interakcję z otoczeniem**. Dysponując taśmą izolacyjną, sznurkiem oraz zapalniczką uratujemy niejeden żywot, niczym bohater z epoki berka kucanego – MacGyver.

Oddzielna sprawa to napotykane postacie. Twórcy obiecują, że z **każdym z NPC zamienimy choć „dwa słowa"**. Mogą oni nam znacząco pomóc, np. zasugerować bezpieczną drogę do wyjścia, ale także zaszkodzić i wysłać naszego bohatera prosto w objęcia śmierci. Nie zabraknie też próśb o uratowanie dziecka, wnuczka czy nawet psa. Co najważniejsze – **każda napotkana postać zostanie wyposażona w algorytmy AI nastawione na przeżycie za wszelką cenę**. Możemy być pewni, że znajdą się delikwenci gotowi wbić komuś nóż w plecy, jeśli to ma być ceną ich przetrwania. Smutne, ale prawdziwe. A trzeba zaznaczyć, że realizm jest tu najważniejszy.

Obsesja realizmu

Realizm – ta obsesja twórców Survivora – objawi się nie tylko we wspomnianych już interakcji z otoczeniem oraz inteligentnymi NPC-ami, ale także w **projektach map**. Twórcy przenieśli na monitory naprawdę szczegółowo m.in. Titanika, amerykańskie miasteczko dotknięte przez huragan Andrew, paragwajski supermarket podczas pożaru, Hiroszimę z roku 1945 – te pojawią się na pewno. Reszta pozostaje tajemnicą, jednak autorzy lekko sugerują, że uciekniemy (o ile uciekniemy...) z budynków WTC 11 września 2001 roku, zaliczymy weekend pełen wrażeń na Pearl Harbor oraz niczym Stalkerzy poznamy Czarnobyl. Uprzedzając wszystkie pytania – nie pojawi się raczej niedawne tsunami, gdyż, co zaznaczyli sami programiści: „rany po tej tragedii jeszcze się nie zagoiły". (A po WTC niby tak? Ciekawe też czy będzie Nowy Orlean... Ale dajmy spokój tym rozważaniom.)



Przeminęło z wiatrem (a konkretniej z huraganem Andrew...).

Każda napotkana postać zostanie wyposażona w algorytmy AI nastawione na przeżycie za wszelką cenę!

Ależ to była impreza, stary!

Warto jeszcze wspomnieć, że jako **przerywniki filmowe pojawią się urywki wiadomości telewizyjnych oraz autentyczne zdjęcia z miejsc katastrof.**

Nawiasem mówiąc samo nasuwa się pytanie o moralną stronę tego przedsięwzięcia, czyli po prostu żerowaniu na cudzym nieszczęściu, bólu i śmierci. Z drugiej strony, jeśli w TV, w dziale wiadomości, codziennie jesteśmy karmieni cudzym bólem i śmiercią – to... Zresztą może to nie czas i miejsce na takie dywagacje. O tym pomówimy, gdy zobaczymy grę i sposób, w jaki developerzy potraktowali temat. Na razie wróćmy do technikaliów...

Ważnym elementem omawianej produkcji będzie **fizyka**. Autorski silnik panów z Replay Studios może okazać się prawdziwym przełomem. Porywane przez wiatr samochody, wyrywane dachy, zawalające się całe piętra budynków, a także topnienie czy kruszenie się materiałów oparte będą nie na kilku linijkach skryptu, ale na ciągu przyczynowo-skutkowym wydarzeń przedstawionych w grze. Twórcy obiecują, że **znajomość praw fizyki może otworzyć nam sporo dróg do bezpiecznego świata.** Np. jeśli wiesz, że tlenek węgla jest cięższy od powietrza – możesz uniknąć zatrucia, rezygnując z drogi, w której trzeba pełznąć po ziemi... itd. To, w połączeniu z nieliniową strukturą gry, niemal naturalną inteligencją napotykanych postaci oraz setką dynamicznie generowanych pobocznych zadań gwarantuje, że z Survivor spędzimy sporo czasu. Ma to na celu zapewne zrekompensowanie braku **trybu multiplayer**.

Rzeczywistość wirtualna

To, co zobaczymy na monitorze, trudno opisać. **Znakomita gra świateł, realistycznie wyglądający ogień oraz szczegóły, takie jak dym czy kurz prezentują się doprawdy wybornie.** Cieszy oko także animacja postaci oraz ich mimika twarzy. Napotykane postacie naprawdę doskonale oddają strach, zdziwienie, rozpacz, szczęście i dzięki świetnym algorytmom AI sprawiają wrażenie realnych postaci. Tak realnych, że graczowi trudno będzie odmówić im pomocy.

Na koniec chciałbym jeszcze wspomnieć, że **zauroczyła mnie dbałość twórców o szczegóły.** W trakcie gry towarzyszyć nam będą znakomite efekty szoku (genialne rozmycie a la Call of Duty), podczas jazdy samochodem możemy usłyszeć radiowe wiadomości, które pomogą nam uciec z centrum katastrofy, otrzymamy możliwość przeszukiwania ciał i korzystania ze znalezionych kluczy, broni, dokumentów. **Takich smaczków będą tysiące.**

W tej beczce miodu znajdziemy jednak łyżkę dziegciu. Jest nią brak wydawcy, a co za tym idzie – **niepewna data premiery.** Miejmy nadzieję, że w końcu ktoś zainteresuje się tym świetnym projektem i Survivor zawita na nasze dyski, co ma się stać – w przypadku znalezienia się wydawcy – **wiosną 2006 roku.** Czekamy! **|CDA|**

MINIWYWIAD Z JEDNYM Z TWÓRCÓW GRY

CDA: Skąd czerpiecie inspiracje do pracy nad grą?
Źródła są różne. Najważniejszym z nich jest samo życie. Po drugie: filmy katastroficzne i codzienne programy informacyjne. Znajdą się też motywy z książek, a nawet... komiksów!

Jakie zadania czekają na gracza podczas gry w Survivor? Ile czasu należy poświęcić na każde z nich?
Chcemy zaoferować graczowi maksymalną swobodę wyboru. Jeśli preferujesz robienie z siebie bohatera – proszę, nie ma przeszkód. Możesz jednak zostać „złym chłopcem", który liczy się tylko z własnym życiem. Każda z misji zawiera od 5 do 8 sektorów. W każdym z nich gracz może podjąć kilka wyzwań. Pojawią się jednak questy, w których należy wyzbyć się wszelkiej moralności. Zaznaczam, że nie będzie czasu, by wykonać je wszystkie. Na każdej z map będzie ich po prostu tak wiele, że poznanie wszystkich wymaga kilkakrotnego podejścia do gry!

A mówiłem tyle razy: "zapałki w rękach dziecka trzymającego wiązkę dynamitu"...

- PRODUCENT: UBISOFT
- WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM/UK/
- DATA PREMIERY: GRUDZIEŃ 2005

(C)ONAN | KSIĄŻE PO MROCZNEJ STRONIE MOCY?

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

Mrok i Zło. Dwa pojęcia ostatnio wyjątkowo modne i popularne, szczególnie wśród młodych gniewnych. Podpatrzyli to twórcy gier i ochoczo zaczerpnęli pomysły rodem z najmroczniejszych piosenek metalowych. I oto w ciężkim rytmie mrocznej muzyki wkracza nowy książę w bodaj już szóstej odsłonie perskich przygód.

Dwie poprzednie części kryły duży potencjał, jednak z powodu krótkiej rozgrywki ujawniony tylko częściowo. Mimo to gry odniosły sukces dzięki dynamice akcji stymulowanych przez, tak popularne ostatnio, różnego rodzaju wygibasy, skoki po ścianach oraz efektowne spowolnienia czasu. Dlatego też kolejna część (by nie stać się tylko kopią poprzedniczek) powinna wprowadzić coś nowego i wyjątkowego. Czy tak się stanie? Z całą pewnością tak.

Do domciu już czas!

Ostateczny podtytuł nowych przygód ma brzmieć The Two Thrones i odwołuje się on nie tyle do podziału w kraju, ile rozłamu w duszy bohatera. Książę powraca z Wyspy Czasu do Babilonu wraz ze swoja ukochaną Kaileeną i zastaje kraj pogrążony w chaosie. Księżniczka poświęca życie, by ratować księcia, a ten (zamiast postąpić rozsądnie i uciekać) znowu rusza do boju. Zaskoczeni? Chyba nie, to było do przewidzenia. Fabuła znowu zapowiada się dość prosto, bo co innego może robić nasz dzielny książę, jak nie ratować świat/ukochaną/cnotę? Z tego też powodu wydaje się jasne, że twórcy postanowili **rozwinąć życie wewnętrzne herosa**. Konflikt moralny uzewnętrzni się w postaci Mrocznego Księcia i tylko od nas będzie zależało, kim zechcemy być.

Mrok, widzę mrok!

Ważną zmianą (w dwóch poprzednich częściach) względem pierwowzoru z 1989 r. było wprowadzenie „matriksowych" sztuczek, które sprawiły, że gracz poczuł w końcu siłę tkwiącą w księciu. Jego "bohaterskość" wyrażała się nie tylko poprzez bieganie po ścianach, ale też (za sprawą większego wachlarza ciosów i uników) przez niezwykle szybkie walki wywołujące u gracza dreszczyk emocji. Dodatkowo, przepiękne lokacje sprawiły, że można było poczuć się jak w superprodukcji filmowej. Te cechy przesądziły o sukcesie prequeli.

Dwa Trony poszły za ciosem i wzbogaciły się o kilka ciekawych nowości. Książę uznał, że warto przyspieszyć akcję i nauczył się **powozić rydwanem przy jednoczesnej walce z przeciwnikami.** Starcia zyskały na dynamice dzięki nowemu systemowi szybkiego zabijania. Pojedynki wyglądają teraz niesamowicie (wystarczy jeden celny cios, by zabić).

Efektywności tego typu szaleństwom ma dodać aktywna kamera, która będzie świetnie ukazywać akcję rozgrywającą się na ulicach Babilonu. W mieście pojawią się (prócz przeciwników) całe tłumy cywili, by podziwiać heroiczne wysiłki bohatera i... drugiej grywalnej postaci, czyli złego alter ego księcia. **Wybór między dwoma stronami duszy będzie determinował sposób gry** – „ciemny" książę działa z zaskoczenia, zaś „jasny" stawia na otwartą walkę. Im bardziej decyzja będzie przemyślana, tym lepiej, ponieważ teraz przeciwnicy nie tylko widzą, ale i słyszą „rozdwojonego" bohatera.

Natomiast to, co my usłyszymy z głośników, ma przyprawiać o gęsią skórkę i zarazem świetnie dopasowywać się do wydarzeń. Dodatkową porcję mroczności serwują nam lokacje wyglądające, jakby zostały przybrudzone przez Piaski Czasu. Te ostatnie, uwolnione przez Kaileenę, znowu namieszają w linii czasu. Mają też pomóc, dzięki nowym właściwościom (czyżby super-hiperbullettime?), ukochanemu księżniczki w zma-

A teraz zrób mostek!

To, rogacz, ty tu walczysz, a w tym czasie twoja żona...

PRINCE OF PERSIA...

To moja najostrzejsza riposta!

ganiach z całym światem i własną duszą. **To właśnie sfera duchowa ma być tym „czymś", co sprawi, że nie będzie to zwykła gra akcji.** Miejmy nadzieję, że cały konflikt nie sprowadzi się tylko do tradycyjnego wyboru między dobrem i złem, ale będzie obfitował w dylematy i trzymał w ciągłym napięciu.

Gdzie mój scimitar?!

Z wypowiedzi twórców wynika, że **szykuje się coś więcej niż tylko kolejne usprawiedliwienie dla biegania za nierozważną księżniczką.** Gra zaskoczy nas nie tyle efektami specjalnymi, ile głębią poruszającą w duszy gracza tę strunę, która tak bardzo lubi być szarpana. **Odrobina strachu i niepewności to gwarancja, że przez długie godziny nie oderwiemy się od monitora, z zaciekawieniem śledząc kolejne zakręty w historii księcia.** A wszystko to – trzecie grzebanie się w Piaskach Czasu – już w **grudniu tego roku.** **|CDA|**

Oho, chyba stuningował chabety!

HUT SĘDZIMIR

PRODUCENT: FLAGSHIP STUDIOS
WYDAWCA: NAMCO
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2006
WWW.HELLGATELONDON.COM

Piekielne moce od wieków próbują przedostać się do naszego ziemskiego wymiaru. Przez setki lat ich zapędy temperował zakon Templariuszy, masakry maszkarom urządzali masoni. Równowaga między siłami zła i dobra zostanie jednak wkrótce zachwiana. Ty wkroczysz do gry...

HELLGATE LONDON

Spośród licznych w ostatnim czasie gatunkowych hybryd niewiele było produkcji korzystających z elementów typowych dla gier RPG i FPS, udana zaś okazała się właściwie tylko jedna z nich, rewelacyjny Deus Ex. Hellgate: London to kolejna próba połączenia tych dwóch gatunków, zapowiadająca się bardzo, bardzo interesująco. To jednak nie jedyny powód, by przyjrzeć się nowej grze twórców kultowego Diablo...

Jak Warcraft dla RTS-ów

O Hellgate: London wiadomo już tyle, że z jednej strony – właściwie trudno zdecydować, od czego rozpocząć pisanie o tej grze, z drugiej zaś – wiele ważnych informacji wciąż utrzymywanych jest przez programistów w tajemnicy. To jedna z najważniejszych, potencjalnie najbardziej przebojowych gier znajdujących się obecnie w produkcji – jej dystrybutor, konsolowa firma Namco, bez chwili wahania twierdzi, że to 'AAA title' (czyli najwyższa kategoria „lansu") – jednak liczba zapowiedzi tego tytułu, jakie pojawiły się w prasie branżowej, jest wciąż niewielka, a wszystkie „przecieki" są ściśle kontrolowane.

Co więcej, data premiery gry wyznaczona jest w tej chwili na **drugą połowę 2006** roku, a jeśli programiści z Flagship, wcześniej tworzący przecież trzon studia Blizzard, przejmą jego filozofię 'when it's done' (czyli „gra będzie gotowa... kiedy będzie gotowa"), musimy się liczyć z dalszymi opóźnieniami. O Hellgate: London warto jednak pisać już teraz, bo wszystko wskazuje na to, że będzie to tytuł, który ustali nowe standardy, stanie się takim wyznacznikiem dla całego gatunku jak przed nim Warcraft dla RTS-ów czy Diablo dla gier action-RPG.

Bill, Dave i dwójka braci

Te porównania – i oczekiwania – są jak najbardziej na miejscu. Trudno od nich uciec w przypadku Hellgate: London przede wszystkim ze względu na ludzi tworzących zespół Flagship. Wszyscy wywodzą się ze studia Blizzard, odpowiedzialnego za najbardziej znane PC-towe gry ostatnich lat (Diablo, Warcraft, StarCraft, World of Warcraft) – Dave Brevik oraz bracia Max i Eric Schaefer związani byli z nim od początku działalności, charyzmatyczny Bill Roper dołączył do zespołu później, ale szybko zdobył w nim wysoką pozycję, stając się

W walce o miejsca pracy w Londynie przybysze z Polski nie cofają się przed niczym...

Arsenał w Hellgate ma być nietypowy – ta broń strzela glutami eskimosa.

Na demonie czapka gore...

Chłopaki z polibudy potrzebują po imprezie doładowania...

...bo w nocy mieli zderzenie z potworami z Akademii Medycznej.

Londyński arsenał

[A]rsenał dostępny w Hellgate: London ma być bardzo bogaty [...] składać się ponoć ze 100 podstawowych rodzajów broni. Każdą [b]ędzie można modyfikować! W zależności od jej rodzaju liczba [m]ożliwych modyfikacji będzie różna, np. ClusterRifle ma 5 modułów, a VulcanBolter tylko jeden. W każdy z tych modułów można „włożyć" jedną część zmieniającą charakterystykę broni, np. zbiornik ze święconą wodą czy relikwię po zmarłym świętym. Raz użyte moduły będzie można w każdej chwili przerobić, wkładając w dane miejsce inny artefakt. Broń będzie podzielona również ze względu na rodzaj zadawanych obrażeń – fizyczne, ogniowe, widmowe, toksyczne i elektryczne. Wszystkie egzemplarze oręża w grze mają nieskończoną amunicję.

charakterystyczną, rozpoznawalną „twarzą" studia. Kiedy cała trójka podjęła decyzję o opuszczeniu macierzystej firmy i wzięciu sprawy w swoje ręce, wszyscy – gracze i prasa branżowa – spodziewali się, że ich pierwsza produkcja będzie zbliżona do tego, co robili w Blizzardzie. Z tego też względu Hellgate: London niemal od razu zyskał przydomek **„Diablo nowej generacji"**. Choć obie gry mają sporo podobieństw, równie dużo, a może nawet więcej różni je od siebie (patrz ramka: Diablo nowej generacji?).

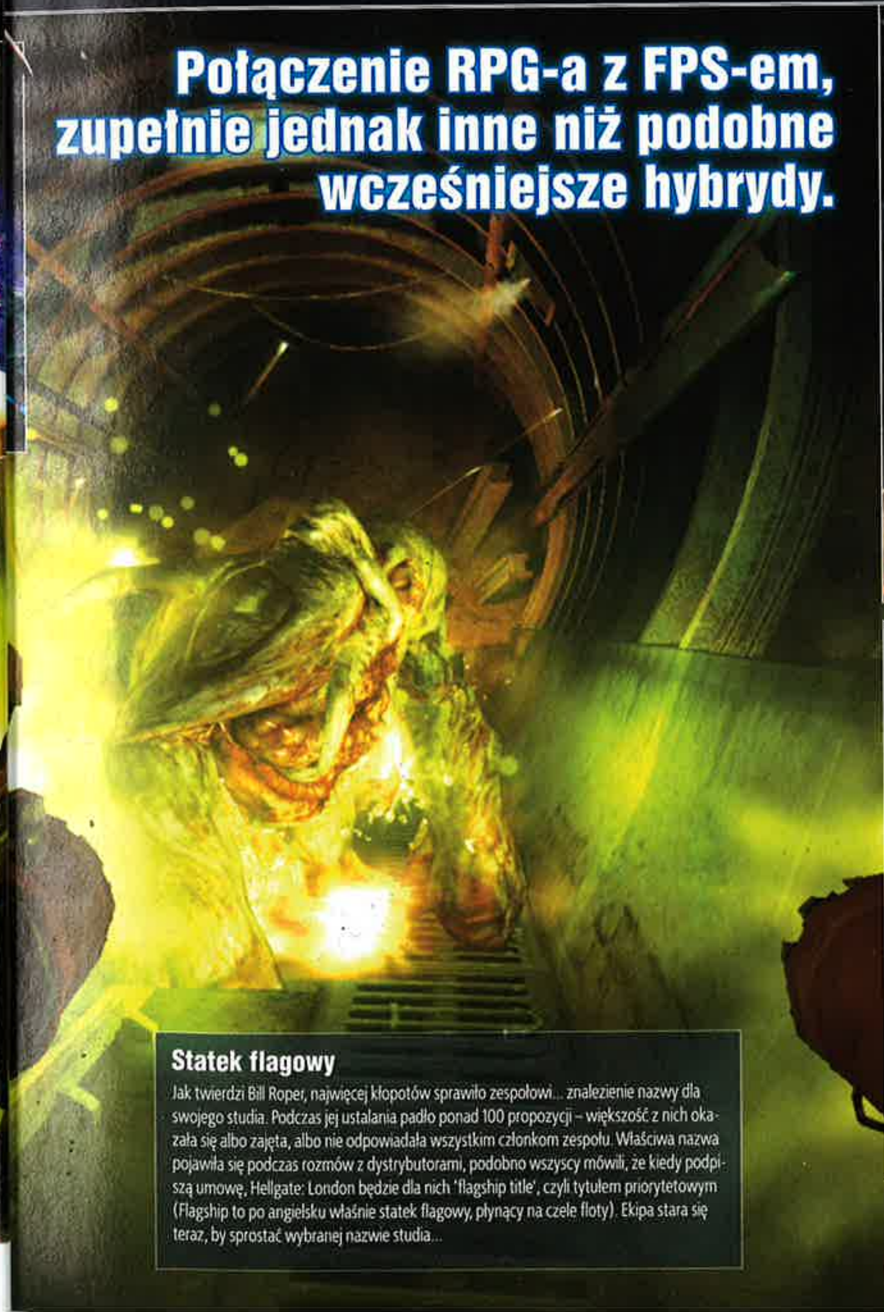
Następna wielka rzecz

Potwierdza to sam Bill Roper, który w jednym z wywiadów powiedział – *Jeśli ludzie mają nas porównywać do Blizzarda, chciałbym, by mówili tylko tyle, że również robimy doskonałe gry. Oczywiście są pewne rzeczy, które nie mają związku z zastosowaną technologią, światem, po prostu pewne rozwiązania, które są dla nas typowe. W ten sposób robimy gry – takie, a nie inne rzeczy uważamy za zabawne. Duch gier tworzonych we Flagship, w tym także Hellgate: London, będzie na pewno podobny do ducha gier, jakie robiliśmy w Blizzardzie, ale na pewno nikt nie powie, że robimy kolejną wersję naszych wcześniejszych hitów. Nasz główny cel jest taki, by ludzie postrzegali Hellgate: London jako grę studia Flagship, nie grę byłych ludzi Blizzarda. To będzie naprawdę Następna Wielka Rzecz. Stawiamy na coś nowego, na rewolucję.* Na czym ma ona polegać? Przede wszystkim na mechanice rozgrywki. Hellgate: London będzie **połączeniem RPG-a z FPS-em**, zupełnie jednak innym niż podobne wcześniejsze hybrydy.

Celowanie bez celownika

Pomysł wydaje się szalony, sprzeczny z intuicjami graczy wyrobionymi na dziesiątkach FPS-ów. Akcję Hellgate: London obserwować będziemy z perspektywy pierwszej osoby, na ekranie widać będzie i trzymaną w ręku broń, i jej celownik. Kiedy więc przed bohaterem pojawi się przeciwnik, wystarczy skierować trzymaną w ręku pukawkę w jego stronę, przycelować w czułe miejsce, nacisnąć spust i cieszyć się trafieniem, prawda? Otóż nie! O tym, czy i w co trafisz, a także jak duże obrażenia spowodujesz, zadecydują nie manualna sprawność i wytrenowane oko, a przede wszystkim statystyki i umiejętności bohatera oraz współczynniki używanej w danym momencie broni.

Oczywiście jeśli wypalisz do maszkary, która znajduje się tuż przed twoimi przerażonymi ślepiami, nawet bez przymierzania, niemal na pewno ją trafisz, ale nawet na większym dystansie celowaniem nie musisz się przejmować, ważne, byś tylko oddał strzał w odpowiednim kierunku. Zdaje się to oczywiste, ale wbrew pozorom takie proste nie jest. W jaki sposób będzie wybierany cel ataku, gdy przed bohaterem stać będzie kilku przeciwników? Czy gracze z nawykami wyniesionymi z FPS-ów będą potrafili przestawić się na tę nową mechanikę rozgrywki? Na szczęście o tych i innych obawach szybko się zapomina grając w aktualną wersję kodu gry.



Połączenie RPG-a z FPS-em, zupełnie jednak inne niż podobne wcześniejsze hybrydy.

W stolicy Anglii wielu jest jamajskich rastamanów...

Grywalność przede wszystkim

W chwili obecnej Hellgate: London znajduje się w fazie bardzo zaawansowanego prototypu. Jest już engine, sprawny i działający, choć wymagający drobnych poprawek, jest system odpowiedzialny za tworzenie poziomów (o tym nieco dalej), jest kilka modeli przeciwników oraz Templariusz – reprezentant jednej z czterech finalnych klas bohaterów (patrz ramka: Templariusz). W Hellgate: London można już pograć – ta wersja kodu udostępniania jest dziennikarzom oraz pokazywana na imprezach branżowych (widzieliśmy ją m.in. na tegorocznych targach E3 w Los Angeles oraz niedawnym GamesConvention w Lipsku). W akcji, w ruchu przekonuje wszystkich tych, którzy mogliby powątpiewać w umiejętności ekipy Flagship Studios.

Od pierwszej chwili czuć, że to tytuł z ogromnym potencjałem, wielką grywalnością – rzecz, od której trudno się oderwać. Akcja cały czas

Statek flagowy

Jak twierdzi Bill Roper, najwięcej kłopotów sprawiło zespołowi... znalezienie nazwy dla swojego studia. Podczas jej ustalania padło ponad 100 propozycji – większość z nich okazała się albo zajęta, albo nie odpowiadała wszystkim członkom zespołu. Właściwa nazwa pojawiła się podczas rozmów z dystrybutorami, podobno wszyscy mówili, że kiedy podpiszą umowę, Hellgate: London będzie dla nich 'flagship title', czyli tytułem priorytetowym (Flagship to po angielsku właśnie statek flagowy, płynący na czele floty). Ekipa stara się teraz, by sprostać wybranej nazwie studia...

Diabeł tkwi w szczegółach

Londyn
Inspiracja oczywista – metropolia od lat konkurująca z Paryżem o tytuł stolicy Europy, miejsce, którego historia pełna jest wydarzeń związanych z okultyzmem (patrz ramka: Londyn 666).

Wysyp żywych trupów
Romantyczna komedia z zombi produkcji angielskiej. Coś, co trzeba zobaczyć (patrz Gamewalker). To stąd wziął się pomysł, by do arsenału gracza trafił kij do krykieta.

Animal Crossing
Kultowa gra przeznaczona na konsolę Ninten GameCube. Tu spodobał się twórcom sys generujący zdarzenia w świecie gry na godziny i pory dnia w świecie rzeczy I tak np. sprzedawcy ekwipunku b sowali zniżki w wybranym dniu ty by z nich skorzystać będziesz mu zagrać np. w piątek.

W jednym z wywiadów Dave Brevik, założyciel Flagship Studios, opowiadał o tym, że inspiracje do gry zespół czerpie z wielu różnych źródeł, innych gier i... nie tylko. Oto kilka mniejszych i większych rzeczy, które pobudziły kreatywność twórców Hellgate: London.

Deus Ex
Najbardziej udana ze wszystkich dotychczasowych hybryd FPS-ów i RPG-ów. Dave przyznaje, że obok System Shock 2 był to jeden z głównych argumentów za tym, by eksperymentować z połączeniem tych dwóch gatunków.

Gry RPG w ASCII
Najstarsze, tekstowe gry RPG, były główną inspiracją Dave Brevika podczas prac nad Diablo, a teraz także Hellgate: London. To właśnie grając w tytuły takie jak Moria czy Angband, Brevik postanowił zająć się tworzeniem gier.

toczy się bardzo dynamicznie: odpierając kolejne ataki przeciwników nie masz wątpliwości, czy dobrze i w kogo celujesz, a cała ta oryginalna mechanika gry, wbrew wątpliwościom, jest bardzo intuicyjna. Duża liczba przeciwników, na dodatek maszkar z piekła rodem, sprawia, że oglądany w formie filmików Hellgate: London łudząco przypomina naszego polskiego Painkillera. To jednak tylko złudzenie, bowiem zarówno świat gry, jak i opcje dotyczące rozwoju postaci, jej arsenału, są w produkcji studia Flagship nieporównywalnie bardziej rozbudowane.

Londyn się nadaje

W tym miejscu warto napisać nieco więcej o fabule gry i świecie wykreowanym na jej potrzeby. Tytuł gry – Hellgate: London – sugeruje, że Londyn jest scenografią tylko dla pierwszej części, zaś kolejne „Wrota piekieł" będą się otwierały już w innych metropoliach. Bill Roper wspomina o takiej ewentualności, na razie jednak opowiada przede wszystkim, dlaczego akcja debiutanckiej gry studia Flagship dzieje się w stolicy Anglii: – *Szukaliśmy lokacji, która nie była jeszcze wykorzystana w grach komputerowych, a jednocześnie budzi skojarzenia na całym świecie. Londyn doskonale się nadawał.* Bazując na faktach (patrz ramka: Londyn 666) i zdarzeniach w całości wymyślonych ekipa Ropera zbudowała alternatywną wersję historii.

Według niej, na świecie toczy się odwieczny pojedynek między siłami zła i dobra. Przez setki lat nasza cywilizacja znajdowała sposób na powstrzymanie demonów, jednak na początku XXI wieku maszkary wykorzystały słabość ludzkości, która odwróciła się od spraw metafizycznych. W krótkim czasie Londyn został zrównany z ziemią, a jedynym ratunkiem przed potworami z piekła rodem okazały się tunele metra, zbudowane przez wolnomularzy i upstrzone pradawnymi symbolami o ochronnej mocy. To właśnie w londyńskiej „Tubie" skrywają się ostatni ludzie, którzy walczą ze złem, tu założyli swoje bazy wypadowe.

System rzucania czarów

Taki pomysł na fabułę pozwolił projektantom z Flagship na stworzenie świata, jakiego jeszcze w grze komputerowej nie było. Łączy on **elementy fantasy** (demony i monstra) i **science fiction** (akcja gry toczy się w 2031 roku!!!), korzysta z symboliki metafizycznej, religijnej, nawet satanistycznej, a także stylu typowego dla epoki wiktoriańskiej (zasługa głównie miejsca, w którym toczy się fabuła).

To tytuł z potężnym potencjałem, ogromną grywalnością – rzecz, od której trudno się oderwać.

Kiedy brakuje pensów, trzeba jeździć na gapę...

Chyba ich dręczą wewnętrzne demony...

Throw your hands up! Throw your hands up!

Templariusz

Jedyna grywalna klasa postaci ujawniona przez twórców to jak na razie Templariusz. To bohater specjalizujący się w walce na krótki dystans, najprawdopodobniej najlepiej ze wszystkich klas będzie przygotowany do walki mieczami, katanami itd. Jego specjalne umiejętności to aury oraz pola energetyczne o różnym działaniu ofensywnym i defensywnym. Templariusz ma specjalny wskaźnik – 'vengeance', który rośnie, kiedy odnosi on obrażenia w bezpośrednich starciach z przeciwnikiem. Zebrane punkty vengeance można wykorzystać do aktywowania specjalnych umiejętności, np. superskoku, pozwalającego natychmiast odskoczyć daleko od przeciwnika.

Stalowe pończochy? Mniam!

Wszystko to, dzięki niekwestionowanym umiejętnościom współpracujących ze studiem grafików, udało się połączyć w spójną, efektowną całość. Nie chodzi tu jednak tylko o samą grafikę, jej wygląd, to, czy można ją uznać za estetyczną i oryginalną. Świat gry bowiem wpłynął również na pewne mechanizmy rozgrywki w niej zastosowane. Za najlepszy na to przykład może służyć arsenał dostępnych w Hellgate: London broni – choć większość z nich przypomina wyglądem tradycyjne pukawki, w rzeczywistości działają one zupełnie inaczej, strzelając nie tyle normalnymi pociskami, co różnego rodzaju czarami (kulami ognia, wyładowaniami elektrycznymi itd.). By nie zrazić fanów gatunku RPG do gry zbytnim jej podobieństwem do FPS-a, twórcy mówią nawet, że giwery w Hellgate: London to tak naprawdę **„systemy rzucania czarów"** (bardziej zgrabnie brzmi to w używanym przez Ropera angielskim sformułowaniu „spell delivery systems").

Zamiast Kałasznikowa

O arsenale wykorzystywanym przez bohaterów Hellgate: London trzeba napisać trochę więcej. To przecież trudna do zaspokojenia potrzeba zdobywania nowego ekwipunku była jednym z powodów, dla których Diablo tak bardzo wciągał. Wygląda na to, że po premierze gry studia Flagship Stowarzyszenia Nałogowych Graczy zyskają wielu nowych członków

KONKURSY

WYŚLIJ SMS KGENCDA.PSP
NA NUMER 7916

WYŚLIJ SMS
KGENCDA.MC60
NA NUMER 7284

WYŚLIJ SMS
KGENCDA.KASA300
NA NUMER 7284

Do konsoli dołączona jest gra komputerowa Ridge Riders. Koszt wysłania smsa na numer siedem dwa osiem cztery to dwa złote plus vat czyli dwa złote czterdzieści cztery grosze z vat. Koszt wysłania smsa na numer siedem dziewięć jeden sześć to dziewięć złotych plus vat czyli dziesięć złotych dziewięćdziesiąt osiem groszy z vat. Regulamin konkursu oraz informację o zwycięzcy podamy na stronie http://konkursy.techcreative.pl/cda Konkurs organizowany jest przez firmę Tech Creative.

KONKURSY

– tu również wyposażenie bohatera będzie bogate, bardzo zróżnicowane i podobnie jak w Diablo II, poddające się różnym modyfikacjom.

W normalnych FPS-ach masz do wyboru kilka rodzajów broni – pistolet, strzelbę, dwa-trzy karabiny, snajperkę. W Hellgate: London znajdą się ustrojstwa m.in. zwiększające współczynnik ataku, dodające do normalnych obrażeń kilka punktów wywołanych magią lodu czy ognia. A więc – zamiast Glocka dostaniesz VulcanoBolter of Destruction, zamiast Kałasznikowa będzie ClusterRifle of Holy Fire + 2. Dodatkowo sam będziesz mógł zmienić charakterystykę broni dodając do niej nowe części i moduły, np. pojemnik z wodą święconą czy lunetę z wygrawerowanym krzyżem. Bohaterowie nie będą zresztą walczyli tylko orężem rażącym na odległość – w grze pojawią się też miecze, topory i inne podobne zabawki. Co ciekawe, podczas korzystania z broni ręcznej kamera przechodzi w tryb TPP, pokazując całą postać bohatera. Możliwe będzie też korzystanie z dwóch różnych rodzajów broni, np. trzymanie w jednej ręce katany, a w drugiej miotacza płomieni (tutaj Firebrand). To zapowiada bardzo widowiskowe walki!

Widma, demony i inne takie

Z kim będziemy walczyć? Wszyscy przeciwnicy to kreatury z piekielnego wymiaru, wstrętne, paskudne monstra. Są podzielone na cztery grupy: bestie, widma, demony i nieumarli. Potwory należące do tej pierwszej grupy atakują w sposób bardzo przewidywalny – gdy cię zobaczą, po prostu ruszają w twoją stronę korzystając ze wszystkich dostępnych im metod na pozbawienie cię życia. Te drugie, jako byty niematerialne, wyjątkowo trudno pokonać. Nie atakują w żaden przemyślny sposób, ale potrafią przenikać przez zbroje i tarcze, trzeba się więc bronić przed nimi przy użyciu magii ochronnej. Inteligentne demony atakują w grupach, po-

Nie ma to jak imprezy w Ministry of Sound!

Londyn 666

Bogata w dramatyczne wydarzenia historia Londynu była jednym z powodów, dla których miasto to zostało wybrane przez studio Flagship. Niektóre z nich twórcy przedstawiają w grze jako próby przedostania się do naszego wymiaru podejmowane przez siły piekielne:

Plaga
Wiosną 1665 roku do Londynu zawitała szalejąca w Europie plaga Czarnej Śmierci. Bogaci mieszczanie uciekli z miasta, pozostawiając w nim najbiedniejszych londyńczyków. Zmarło wówczas 100 tysięcy osób, zabito 40 tysięcy psów i 200 tysięcy kotów, które uznano za nosicieli zarazy.

Wielki Pożar
Rok później, w nocy z 2 na 3 września, w jednej z piekarni wybuchł pożar – rzekomo w wyniku nieuwagi służącej – który szybko rozprzestrzenił się po ciasno zabudowanych ulicach Londynu. W efekcie spłonęło 80% (!!!) miasta, zginęły tysiące ludzi.

Blitz
Blitz to nazwa, jaką londyńczycy nadali bombardowaniom, które zniszczyły sporą część miasta w 1940 roku. We wrześniu i październiku tamtego roku bombardowania powtarzały się niemal co noc, zginęły w nich tysiące cywilów.

Po premierze gry Stowarzyszenia Nałogowych Graczy zyskają wielu nowych członków.

To właśnie ten promień światła, o którym śpiewała Madonna.

Diablo nowej generacji?

Mimo że twórcy Hellgate: London podkreślają, że ma to być dzieło Flagship, a nie „byłych chłopaków z Blizzarda" i że od premiery Diablo minie w 2006 roku... 10 lat (!!!), obie gry na pewno będą ze sobą porównywane. Podobieństw jest zresztą całkiem dużo...

	Diablo (1996)	Hellgate: London (2006?)
Tematyka	Walka z piekielnymi siłami w krainie fantasy.	Walka z piekielnymi siłami w niedalekiej przyszłości.
Styl grafiki	Śmiałe wykorzystanie symboliki satanistycznej i religijnej – pentagramów, krzyży itd.	Symbolika mistyczna i religijna jako element wizji Londynu A.D. 2031. Ponownie dużo pentagramów, krzyży itd.
Styl rozgrywki	Oryginalny pomysł – gra akcji wzbogacona o rozbudowaną głębię typową dla RPG-ów.	Znów oryginalny pomysł – FPS wzbogacony o... to samo, co Diablo.
Sposób tworzenia poziomów	Poziomy w całości generowane losowo, dla których bazę wypadową stanowił jeden punkt centralny, niewielkie obozowisko.	„Huby" (punkty centralne) połączone generowanymi losowo trójwymiarowymi labiryntami.

PC CD-ROM

Platynowa Kolekcja

NOWY GORĄCY TOWAR

Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER, KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRAĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA. WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Nowości w serii!

OD 4 LISTOPADA SZUKAJ W SKLEPACH:

Trainz Railroad Simulator 2006

Colin McRae Rally 2005

DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

gram.pl Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

platyna.cdprojekt.com

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ TE **GORĄCE GRY:**

The Elder Scrolls III: Morrowind z dodatkami Tribunal i Bloodmoon

Gothic II

Ground Control II: Operation Exodus

Heroes of Might and Magic IV z dodatkami The Gathering Storm i Winds of War

Silent Storm z dodatkiem Sentinels

RollerCoaster Tycoon 2 z dodatkami Zakręcone Światy i Zakręcone Czasy

Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

Hell dla wielu graczy

Wciąż niewiele wiadomo na temat trybu multiplayer w Hellgate: London. To, co twórcy zdradzają na ten temat, to raczej ogólniki niż jakiekolwiek konkrety. Tryb zabawy dla wielu graczy na pewno będzie, głównym priorytetem jest dla ekipy Flagship tryb cooperative. Częścią modułu gry sieciowej będzie – jak mówi Erich Schaeffer – „przestrzeń, w której gracze będą mogli się spotykać, wymieniać ekwipunkiem, rozmawiać".

To właśnie w tej „przestrzeni" gracze będą tworzyć drużyny wyruszające później na ulice Londynu, by zdobywać punkty doświadczenia, złoto i przedmioty. Z poszczególnymi lokacjami na mapie miasta związane będą ograniczenia w liczbie graczy, którzy mogą brać udział w przygodzie – niektóre, te mniejsze, będą przeznaczone dla dwóch-trzech uczestników, inne przygotowane zostaną z myślą o większych grupach. Programiści testują również pomysły na inne rodzaje trybów multiplayer – na przykład taki, zgodnie z którym grupa graczy próbuje jak najdłużej odeprzeć kolejne fale atakujących przeciwników.

O poziom multiplayera możemy być jednak spokojni – to przecież ci sami ludzie, którzy wymyślili Diablo, Warcrafta, StarCrafta, cały system Battle.net, a ostatnio brali również udział w pracach nad... World of Warcraft. Jeśli chodzi o gry sieciowe, trudno o lepszą rekomendację!

Przeciwnicy i lokacje za każdym razem będą tworzeni losowo!

Szalona żaba atakuje – Ding, Ding, Ding, Ding Ding...

trafią ze sobą współdziałać, wiedzą też, jak korzystać z broni, będą więc przeciwnikami, z którymi walka okaże się najtrudniejsza.

Nieumarli zaś to po prostu zombiaki, przywrócone do świata żywych trupy, atakujące w większych grupach, tu wyjątkowo wyposażone również w umiejętność rzucania zaklęć. Podobnie jak elementy ekwipunku, również przeciwnicy będą mocno zróżnicowani, także w obrębie tego samego „gatunku" – dwójka Shulgothów może stanowić wyzwanie zupełnie innego rodzaju, jeden będzie np. szybszy, drugi będzie zadawał silniejsze ciosy. O tym, jaki rodzaj przeciwników spotkasz na swojej drodze, jaki ekwipunek zostawią po śmierci, zadecyduje...

Losowy generator świata

Tu dochodzimy do rzeczy w Hellgate: London najważniejszej. **Przeciwnicy, znajdowane skarby i ekwipunek są w grze generowane losowo.** Na tym nie koniec – również kolejne poziomy będą za każdym razem inne, zbudowane na nowo przez rozbudowany system tworzący korytarze, otwarte przestrzenie itd. Podobne rozwiązanie było już zastosowane w pierwszym Diablo, Hellgate: London to jednak gra zupełnie innego rodzaju, a dużo łatwiej przecież wygenerować losowo dwuwymiarowe poziomy pokazywane w rzucie izometrycznym niż lokacje zbudowane w trzech wymiarach, pokazane w oprawie graficznej korzystającej z najnowszych technologii generowania obrazu...

Bill Roper twierdzi, że ten system jest **10 razy bardziej złożony niż metody wykorzystane w serii Diablo.** Opracowanie silnika gry, który poradziłby sobie z losowym tworzeniem wiarygodnych poziomów (a także potworów i ekwipunku), zajęło programistom z Flagship najwięcej czasu. Włożony wysiłek i praca były o tyle większe, że współpracownicy Billa Ropera zdecydowali się na stworzenie autorskiego silnika. W pierwszych zamierzeniach Flagship chciało pozyskać rozwiązania innych developerów (np. Unreal Engine studia Epic Games), okazało się jednak, że przerabianie ich tak, by nadawały się do wykorzystania w generowanych losowo lokacjach, wymaga niemal tyle samo pracy, co stworzenie engine'u od podstaw...

Smakołyk dla oka

W grach opracowywanych przez Blizzard grafika, choć zawsze bardzo estetyczna i miła dla oka, rzadko kiedy zachwycała – w Warcrafcie, StarCrafcie czy Diablo ważniejsza od oprawy graficznej była grywalność. Hellgate: London to nie tylko produkcja bardzo grywalna, ale również prawdziwy smakołyk dla oczu.

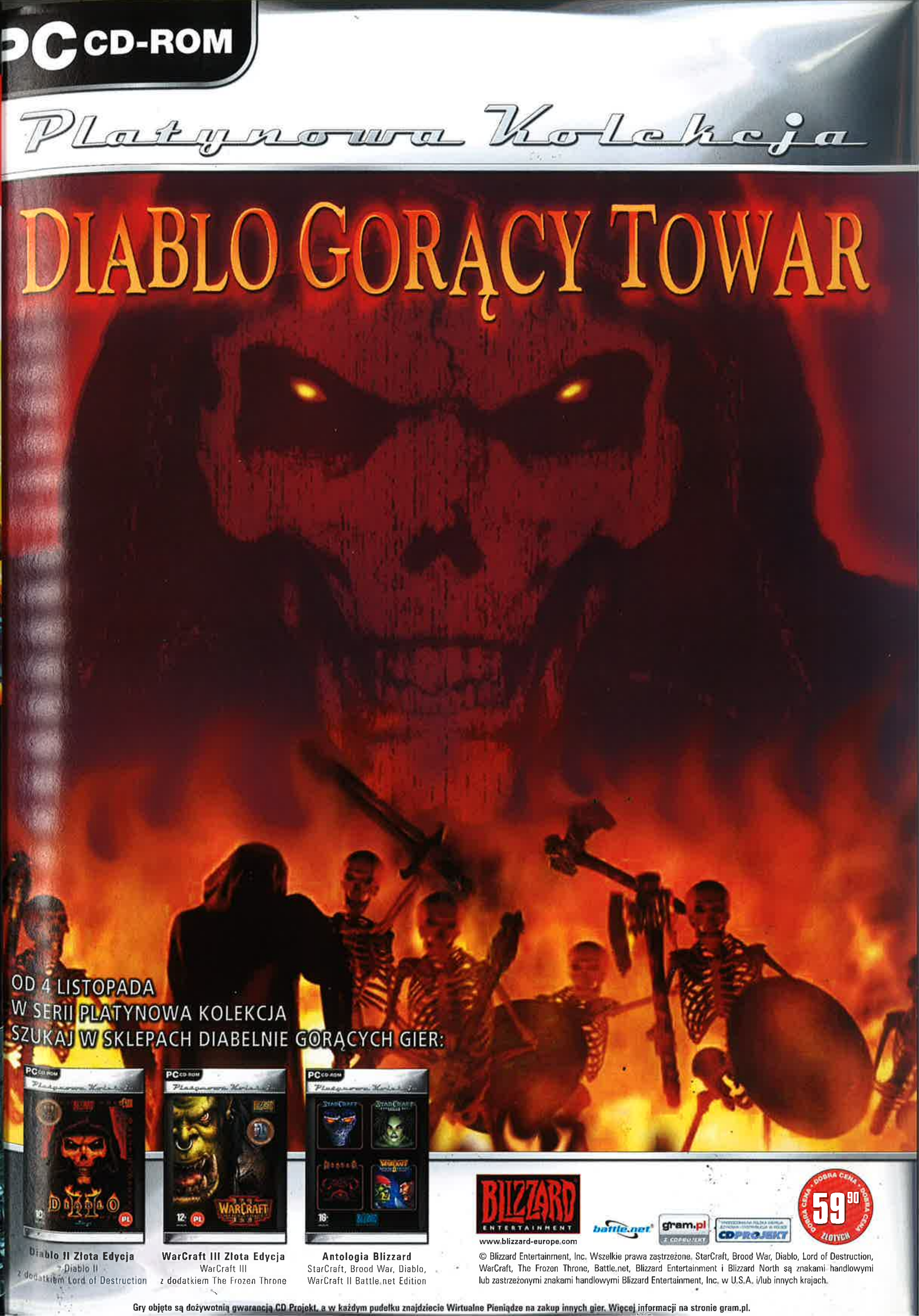
Opracowany na potrzeby gry silnik korzysta ze wszystkich najnowszych technologii (m.in. pixel shader 3.0, HDR, parallax-mapping) i to widać. Firma Nvidia korzysta z gry studia Flagship do prezentowania swoich najnowszych kart graficznych, a to zdarza się rzadko w przypadku tytułów znajdujących się w takiej, stosunkowo wczesnej, fazie produkcji. Wrażeniu, jakie gra robi na żywo, pomaga też umieszczenie jej akcji w Londynie – dzięki temu graficy mogli zaprezentować ciekawą, oryginalną wizję świata, skorzystać z takich rozpoznawalnych na całym świecie symboli jak czerwone budki telefoniczne (tu oczywiście zniszczone przez siły piekielne) czy londyńskie taksówki (których wraki stoją porozrzucane tu i ówdzie). W chwili obecnej Hellgate: London wygląda tak jak najlepsze, najbardziej chwalone za grafikę FPS-y, więc nawet za rok, gdy tytuł ten najprawdopodobniej trafi do sprzedaży, poziom jego oprawy graficznej będzie bardzo wysoki.

Grywalność przede wszystkim

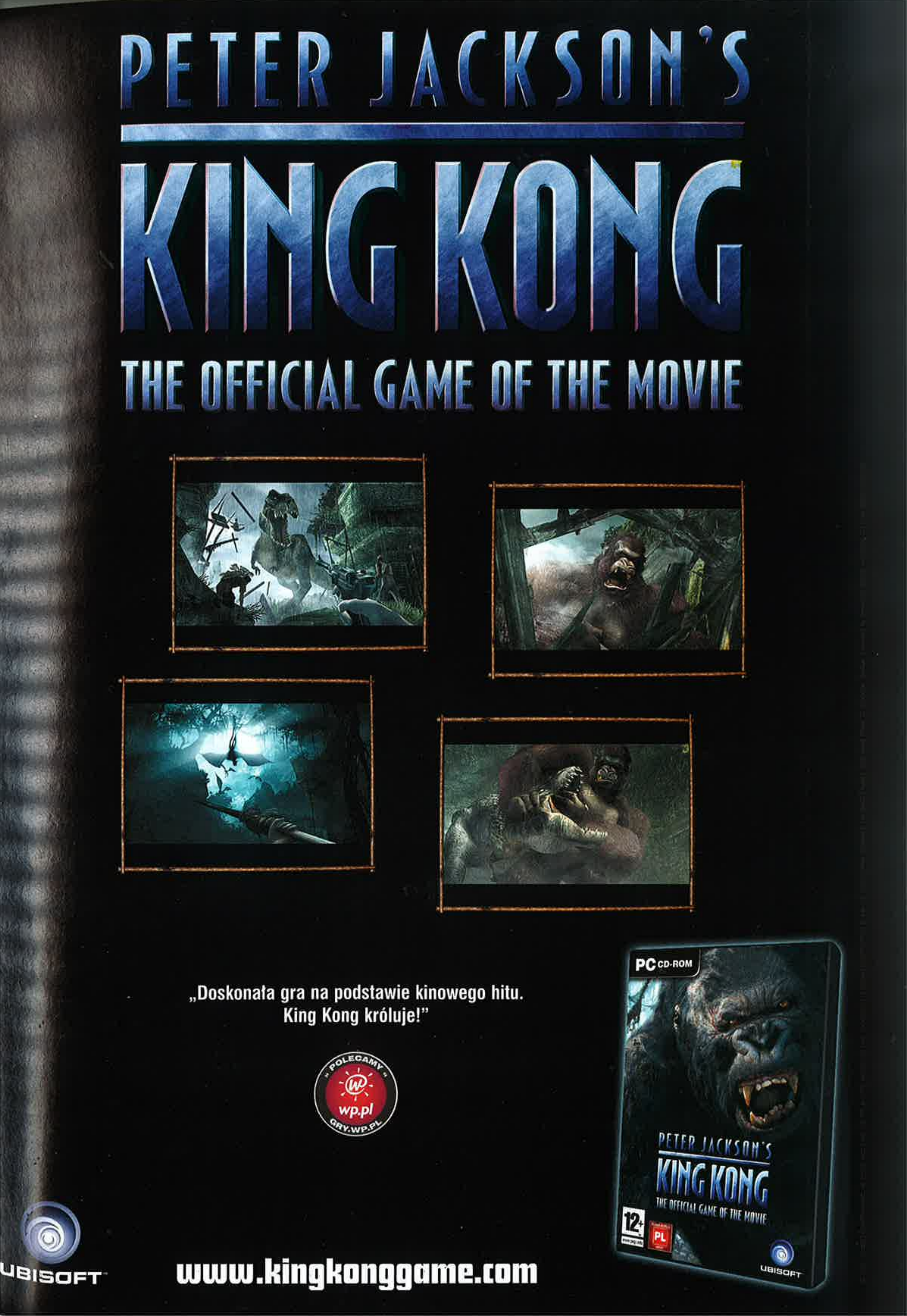
Czas, jaki pozostał do premiery gry, będzie dla ekipy Flagship Studios okresem wytężonej pracy. W chwili obecnej opracowany został sprawny engine oraz duża część podstawowych mechanizmów rozgrywki, sporo rzeczy trzeba jednak jeszcze wymyślić i zaimplementować. Nie wiem na razie nic o dostępnych grywalnych klasach postaci, jak do tej pory ujawniono jedynie Templariusza. Niesprecyzowany jest również system rozwoju specjalnych zdolności bohaterów, który ma być ewolucją „drzewka umiejętności". Wiemy tylko, że ma być bardziej elastyczny, umiejętności i ich poziom będzie można zmieniać w dowolnym momencie zabawy, wybierając z większej liczby zdolności kilka (najprawdopodobniej trzy) potrzebnych w danej sytuacji.

Być może pojawi się system frakcji, uzależniony od twoich działań i określający sympatię, jaką darzyć cię będą przedstawiciele różnych ugrupowań, jakie mogą pojawić się w grze (Wolnomularze, Zakon Templariuszy itd.). Pomysłów jest sporo, a każdy z nich intensywnie testowany przez programistów. Flagship działa nieco inaczej niż inne studia – wszelkie nowe idee wprowadzane są od razu do kodu, tyle że w uproszczonej wersji (np. zamiast przeciwnika jest tylko zastępujący go jednokolorowy sześcian). Jeśli sprawdzą się w takich warunkach, pracuje się nad nimi dalej. To dzięki temu od razu widać, czy kolejne pomysły przyczyniają się do zwiększenia grywalności, czy nie. A właśnie wysoka grywalność oraz możliwość wielokrotnego przechodzenia gry to dla Flagship rzeczy do osiągnięcia pierwszoplanowe. Choć zmieniła się nazwa studia i tytuł gry, pewne rzeczy pozostają takie same – to samo było przecież najważniejsze w Diablo. Od pewnych porównań nie da się uciec... **|CDA|**

Ale tu szaro i buro... Zwijam się. Na razie!


PC CD-ROM
Platynowa Kolekcja
DIABLO GORĄCY TOWAR
OD 4 LISTOPADA
W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA
SZUKAJ W SKLEPACH DIABELNIE GORĄCYCH GIER:
Diablo II Złota Edycja
Diablo II
z dodatkiem Lord of Destruction
WarCraft III Złota Edycja
WarCraft III
z dodatkiem The Frozen Throne
Antologia Blizzard
StarCraft, Brood War, Diablo,
WarCraft II Battle.net Edition
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard-europe.com
battle.net
gram.pl
CDPROJEKT
DOBRA CENA
59 90
ZŁOTYCH
© Blizzard Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. StarCraft, Brood War, Diablo, Lord of Destruction, WarCraft, The Frozen Throne, Battle.net, Blizzard Entertainment i Blizzard North są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment, Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach.
Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.

CZŁOWIEK LUB KONG. WYBIERAJ!
Gra na komputer PC w sklepach od 2 grudnia.
Film w kinach od 14 grudnia.
12+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
99,90 PLN
PC DVD ROM


PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
„Doskonała gra na podstawie kinowego hitu.
King Kong króluje!"
POLECAMY
wp.pl
GRY.WP.PL
PC CD-ROM
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
12+
PL
UBISOFT
UBISOFT
www.kingkonggame.com

GAMEWALKER

FPS	2	RPG	1	Menedżery	2
RTS	2	TPP	3	Przygodowe	2
Samochodówki	1	Sport	2	Polonizacje	3

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 18 GIER

ERRATA

Recenzja Fritz 8 z numeru 11/2005. Jak się okazuje, dostarczona nam do recenzji wersja była wprawdzie finalnym kodem programu, ale zaledwie betą, jeśli idzie o polonizację. I tym samym nie należało lokalizacji oceniać. Spolszczenie tego programu zrecenzujemy już wkrótce, a tymczasem zmieniamy finalną ocenę Fritza – na którą negatywnie wpłynęła ocena polonizacji – z 7 na 8. Sorry za to zamieszanie.

GAME WALKER

Święta coraz bliżej, więc coraz więcej dobrych (i lepszych) gierek. Żeby tak cały rok... ech. Ale cieszmy się chwilą – i fajnymi grami w tym numerze! A komentarze w GW... cóż, jednak to, co się dzieje w Polsce, wywiera na nas pewien wpływ, co tu kryć. Ciekawe też, czy spodoba się wam nowa formuła GW – znika na czas jakiś Pod Ostrzałem (bo ileż można?), a zamiast ankiet są minifelietony.

Age of Empires III

Od elda: Po niezbyt udanym eksperymencie, jakim było Age of Mythology, Microsoft powrócił do tego, co umie najlepiej, czyli Age of Empires. Trzecia odsłona tej popularnej serii to nie tylko rewelacyjna oprawa audio-wideo, ale przede wszystkim kilka nowych pomysłów, wnoszących coś nowego do gatunku RTS.

Mac Abra: No, co tu gadać, są takie marki, które nie tracą na wartości, są miecze, które nie rdzewieją. Są też gry, które można kupować w ciemno. Jedną z nich jest AoE. Nie twierdzę, że to moja Gra Roku – ale na pewno o to zawalczy.
Smuggler: Empire strikes back! (Tam-tam-tam, ta-dadam!)
Allor: Z WoW-em? Bez szans!
Czarny Iwan: AoE urzekło mnie przy okazji pierwszej odsłony (ach, ci silni faceci dźwigający połcie surowizny) i nie zawiodła teraz, kiedy mamy już trzecią grę z serii. Odradzam liberałom.
g.: Spełnienie marzeń konserwatystów. I – dodał po namyśle – masonów, bo sporo w niej murarki.
Hut: Balcerowicz musi odejść!
Smuggler: Wiosna musi wrócić!
Ghost: Zostańmy przy jesieni, bo wtedy ptactwo odlatuje do ciepłych krajów. ;)

Gatunek: RTS
Podobne do: Age of Kings
Wymagania: WIN 2k/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Demo: brak
Strona w CDA: 084

Brothers in Arms: Earned in Blood

Od Qn`Ika: W 80% identyczna jak Road to Hill 30, w 10% gorsza, zaś resztę stanowią zmiany na plus. Ocena przeznaczona tylko dla tych, którzy nie grali w pierwszą część.

Mac Abra: Szczerze mówiąc, najbardziej spodobały mi się dodatkowe tryby rozgrywki – bo flankowanie wroga non stop (wszelkie inne taktyki zawodzą) na dłuższą metę robi się nudne, a hitboksów nadal nie ma. ...Tylko ile można skirmishować?
Smuggler: Czyżbyś przyznał rację Eldowi?
Mac Abra: Nie do końca. Nadal uważam, że zaniżył ocenę pierwszej części – ale gdyby tak ocenił część drugą, nie protestowałbym.
Allor: Innymi słowy: jeśli lubisz szachy (tyle że szachownica inna, a bierki bardziej ruchliwe), polubisz EiB – bo FPS-em jak pierwsze BiA nie było, tak drugie nadal nie jest.
Czarny Iwan: Czyżby osiągnięto złoty środek?
g.: Przypominam, że złoty środek to ekstremum zarówno dla konserwatystów, jak i liberałów. Natomiast jeśli o cyklistów chodzi...
eld: Wracając do meritum... to ręce mi opadają, jak patrzę na BiA. Jak można zrobić taki syf i w dodatku katować graczy dodatkami?
Mac Abra: Cóż za radykał z tego Elda... nie widzi niczego pośrodku, no...

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: BiA: Road to Hill 30
Wymagania: Win 98/ME/2k/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Demo: DVD 12/05
Strona w CDA: 098

SMUGGLER

Ha! Po siedmiu latach udręki z radością witam zniknięcie serialu „Kiepscy". Fanom Waldusia, Paździocha i reszty obleśnej kompanii powiem jedno: to była totalna szmira! Ponoć – zdaniem twórców – serial wyśmiewał takich jak Kiepscy i tym samym wcale nie był prostacki, a tylko taki (właśnie celem wykpienia buraków) udawał. Jasne. Wierzę. Tak samo jak w to, że Lepper świadomie ośmiesza (subtelnie) zachowania polityków, a „Klan" sarkastycznie wyśmiewa mielizny fabularne telenowel. Może i kogoś z przyzwoitym IQ śmieszył prymitywny rechot Waldusia, niegramatyczny bełkot Ferdka oraz śmiech automatycznie puszczany po każdej linii dialogu... – ja, mimo kilku usilnych prób odnalezienia w „Kiepskich" czegokolwiek, co uzasadniłoby ich oglądanie, spasowałem. Adieu, obleśna rodzinko, szkoda tylko, że aż tyle lat się utrzymaliście na antenie. Być może chodziło tu o to, że oglądając „Kiepskich" ludzie czuli się lepsi i mądrzejsi... ale to Kiepska droga. I donikąd. Miłośnikom niewyrafinowanego „rodzinnego" humoru polecam za to „Bundych", którzy byli dla „Kiepskich" inspiracją. Tyle że przy nich „Kiepscy" wyglądają jak beta Maluch Racera przy najnowszym NFS...

Bloodline: Uśpione Zło

Od Eugeniusza Siekiery: O dziwo, mimo licznych potknięć i błędów, produkcja czeskiego studia aż tak bardzo mnie nie rozczarowała. Co prawda, nie oferuje niczego nowego, opiera się na starych jak świat schematach, a oprawa graficzna jest co najwyżej do przełknięcia. Tym niemniej klimacik dopisuje (przynajmniej przez pewną część gry), a to chyba najważniejsze.

Smuggler: Tu mogę zacytować – a właściwie sparafrazować – jeden z moich ulubionych kawałków z Kubusia Puchatka. „Im bardziej Smuggler zaglądał do gry, tym bardziej grywalności w niej nie było". Ale przyznać trzeba, że nie ubyło całkiem, więc pograć można.
Allor: A ja nie sparafrazuję nikogo, bo dla gry ocenionej przez fana na 6+ IMO nie warto.
Czarny Iwan: Ostatnio babrałem się z Martwym Złem. Do Uśpionego Zła naprawdę nic nie mam!
g.: A do cyklistówek?! – spytał chytrze zza rogu.
Hut: To takie panny, co jeżdżą na bajkach?
eld: Nie no... to chyba jakaś odmiana tirówek, tylko że zatrzymują rowerzystów.
Smuggler: I niepotrzebnie, bo tam pedały przeważają (zwykle 2:1, a czasem i 3:0), więc daremny wysiłek. :)
Ghost: A na tandemach to już horror. Może być nawet 6:0.

Gatunek: survival horror
Podobne do: częściowo Silent Hill, a częściowo Sanitarium
Wymagania: 98/2k/XP, procesor 900 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Internet: www.bloodlinegame.cz
Demo: CD/DVD 05/05
Strona w CDA: 088

Daemonica PL

Od CormaCa: Polonizacja ogółem bardzo dobra, jednak podczas instalacji natykamy się na niemożność skopiowania jednego pliku dźwiękowego. Tłumaczenie na wysokim poziomie, śladowe ilości baboli, dobra robota lektorów.

Smuggler: Panowie z Nicolaus – co się dzieje? Tu babol w instalce, Metalheart PL w ogóle się nie chce instalować, dwie dostarczone do recenzji gierki też robiły problemy... Źle się dzieje w państwie duńskim, panowie!
eld: No jasne, przecież Duńczycy nie awansowali do MŚ 2006.
Mac Abra: 100 zł jak na grę klasy średniej to – jak na dzisiejsze czasy, gdy trwa wojna cenowa – kwota ciut przesadzona, nie uważacie?
Allor: To w czym problem? Po prostu szuka się czegoś innego i po sprawie – przygodówek ostatnimi czasy w końcu jak mrówków.
Czarny Iwan: Liberalnym mrówkom mówimy „nie"!
g.: I niech się święci pierwszy maj! Na poważnie i dla (mrówczych) jaj!
Ghost: Powiedział gem, patrząc na swoje.

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	z wyglądu do hack'n'slashów ;)
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7 [polonizacja]
Demo:	brak polskiego
Strona w CDA:	106

GAME WALKER

Dungeons & Dragons: Dragonshard

Gatunek:	RTS z elementami RPG
Podobne do:	Warcrafta III, Bitwy o Śródziemie
Wymagania:	Windows 2k/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7
Demo:	DVD 10/05
Strona w CDA:	66

Od gema: Dungeons & Dragons: Dragonshard to „real-time strategy experience" – hybryda RTS-ów i RPG-ów, w której na bazie zarządzania i dowodzenia nadbudowany został system questów i doświadczenia. Niestety kompleksowość „mikromanagementu" i brak aktywnej pauzy sprawiają, że docenić ją będą w stanie wyłącznie miłośnicy gatunku realizujący się w trybie multiplayer.

eld: A zapowiadało się tak ciekawie...
Smuggler: Wizualnie efektowne, tyle mogę powiedzieć, bo grałem w demo i to niedługo. Ale mnie się tam podobało.
Mac Abra: Bo grałeś niedługo, w tym rzecz. Na początku zachwyt, a potem (w single'u) coraz bardziej ci się mina wydłuża.
Allor: Czemuż, ach, czemuż nie robili tego goście od Armies of Exigo??? Na szczęście robią nowego Warhammera, więc znowu jest na co czekać!
Ghost: Hybrydom mówimy „nie"! Jeden Kaczor Donald nam wystarczy.

Dungeon Siege II PL

Od CormaCa: Całkiem solidna polonizacja, aczkolwiek babolków (w znacznej mierze niegroźnych) jest tu chyba więcej niż w większości polskich wersji z CD Projektu. Samo tłumaczenie dobre, choć momentami może jednak nazbyt swobodne.

Smuggler: Jest parę ciekawych „kfiatków" stylistycznych, ale w grze mi to nie przeszkadzało.
Czarny Iwan: I można wąchać kwiatki! Od dołu...
Allor: Można, ale na szczęście śmierć przechodzi się tutaj w miarę bezstresowo. :)
Mac Abra: A kogo tak naprawdę obchodzi spolszczenie w takiej grze? Po prostu się gra...
g.: To prawie tak jak z byciem liberałem. Po prostu się jest...
eld: Albo bernardynem.
Hut: Inaczej niż z byciem dziadkiem. Bo to już zależy od źródeł.
Mac Abra: Ani słowa o dziadku, bo uznają, że robisz czarny (L)PR!!!
Ghost: A mój przodek podawał siano krzyżackim wierzchowcom pod Grunwaldem. I co? To znaczy, że jestem złym Polakiem?
Smuggler: *(cienutkim głosikiem)* Traitor! Traitor!!!

Gatunek:	Action RPG
Podobne do:	Dungeon Siege, Diablo 2
Wymagania:	Win 2k/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7 [polonizacja]
Demo:	polskiego nie ma
Strona w CDA:	108

MacAbreski

Jednych wnerwia skrzypienie kredy po tablicy, innych zgrzyt noża po talerzu, jeszcze innym ciarki idą po plecach, jak słyszą wizg „bormaszynki" u dentysty. Moją fobią są dźwięki telefonów. Nie wszystkie – tylko monofoniczne piskania starszych komórek i monotonny brzęk telefonów stacjonarnych (*). To jak chińska tortura, w czasie której skazańcowi co minuta spada na głowę jedna kropla wody. Niby nic, a po jakimś czasie popada się w szaleństwo. „Urok" mej pracy polega na tym, że siedzę w centrum redakcji, wokół mnie mnóstwo telefonów (które dzwonią do upadłego – centrala ma to do siebie, że nawet jak ktoś po drugiej stronie już dawno odpuścił, ona nadal dzwoni – aż do podniesienia słuchawki). Do tego te cholerne komórki... Powiedzcie mi, jaka jest logika w tym, że komórkę – czyli telefon przenośny służący do tego, by w każdej chwili „być w zasięgu" – większość ekipy z redakcji radośnie kładzie na biurku (obok stacjonarnego), po czym wybywa do sklepu/kibelka/gdziekolwiek. A one dzwonią, dzwonią, dzwonią... Nawet nie mogę założyć słuchawek, by się odizolować, bo stale ktoś coś ode mnie chce. I tak siedzę w tym brzęku i pisku. I zaczynam rozumieć tych, co niespodziewanie przychodzą do pracy z kałaszem albo shotgunem pod płaszczem. W każdym razie jeśli kiedyś spotkacie w jakimś biurze faceta, który wyjmuje kabelki z dzwoniących telefonów i chowa cudze komórki do szuflad biurek, pod papiery – to będę ja. Nie patrzcie na mnie dziwnie, ja to robię właśnie po to, by NIE oszaleć.

(*) oraz większość sygnałów z polifonicznych komórek Huta Sędzimira. Jak on to robi?! I jak robi to, że jego komórka dzwoni natychmiast po tym, jak odchodzi od biurka?

RETRO-ACTION CDA 01/98

116 stron, 2 CD (z dwiema pełnymi wersjami niedużych gier) za standardowe 12,99 zł. Jak zawsze na początku programy użytkowe (choć już „tylko" 14 stron), wśród których trafiła się i Encyklopedia... UFO, i książka kucharska. 7 zapowiedzi, 22 recenzje gier. Wśród zapowiedzi parę większych i mniejszych perełek. Graczom o dłuższym stażu (czy wiedzy o grach) na pewno tytuły, takie jak I-War czy Black Dahlia brzmią znajomo (a Profitter i Gubble 2 też???). Ale 'the best of the best' jest zajawka gry o tytule Half-Life. Dodam, że „zapowiadacz" bardzo się ową grą podniecа. „Ale chyba przekonałem szeregowego gracza, że powinien sobie zapisać tytuł tej gry dużymi literami". I co, nie mylił się...

A co w newsach? Troszkę chwalenia się wynikami sprzedaży: gra Creatures (kto ją dziś pamięta?) sprzedała się w 100 000 egz. w pierwszym miesiącu od premiery. Taki sam wynik uzyskała druga część Mysta. Tyle że w tydzień. Ale i tak nie mogły podskoczyć Dark Reign (RTS), który zahaczył o 400 000 egz., choć nie podano, w jakim czasie. NFS II doczekał się wersji Special Edition (4 wozy więcej + jeden tor, gra chodziła pod akceleratorami grafiki). Pojawi się czwarta część sagi X-Com – ze strategii zmienia się w... symulator lotu. (No i, niestety, wyszła. Ale to i tak nic, bo następna część była – o hańbo – nawalanką!) Mirage (taka polska firma, dystrybutor i producent) zapowiada kilka własnych, jak zawsze rewelacyjnych gier, w tym przygodówkę (O dwóch takich, co popsuli Księżyc) i FPS (Insanity i Agent), które zdeklasują polską konkurencję i zawojują świat. Te dwie na autorskim engine'ie, znacznie lepszym od engine Quake. (Na przełomie 97/98 engine Q nadal wiele znaczył.) Obie gry mają się pojawić już wiosną 1998 r. Cóż, zdaje się, że Insanity nawet wyszło – ale na pewno nie wtedy i jakoś nie pamiętam, by ktoś wpadł z tego powodu w panikę...

Mniejsza o samochwałów i ich puste obietnice – skupmy się na konkretach, czyli recenzjach. To był dobry numer, jeśli idzie o Duże Gry. Np. recenzja doskonałej, acz dziś już kompletnie zapomnianej gierki Blade Runner. Czarny Iwan z jednej strony bardzo chwali – ale z drugiej daje tylko 7/10. Mac Abra zachwyca się (i słusznie!) dwiema doskonałymi strategiami: jedną jest RTS Total Annihilation, druga to RTW i to spod ręki Sida Meiera – chodzi o Gettysburg. Pierwsza gierka nadal żyje w pamięci graczy, druga chyba już nie, a wielka szkoda, bo była (i jest!) nowatorska i naderr grywalna. W obu przypadkach znaki jakości i 9/10. Anakha (czyli syn Generała) daje 9/10 grze – a to niespodzianka! – przygodowej. Też nie byle jakiej, bo kolejnemu odcinkowi kultowej serii Monkey Island. Tu też znak jakości. Następny znaczek i 9/10 dostał kolejny RTS – Myth: The Fallen Lords (recenzja Allora). I też zasłużenie. Z głośniejszych gier warto też wspomnieć o pierwszym Turoku, Virtua Cop 2, NHL 98, TOCA Touring Cars (którą to Czarny Iwan zjechał za „zbyt mało urozmaicone tory"... cóż z tego, że były realistyczne...).

A poza tym? Jak zawsze scena komputerowa, Królestwo Chaosu, felieton zagranicznego dziennikarza, współpracownika CDA (a co!), wywiad z Sidem Meierem zrobiony przez drugiego zagranicznego współpracownika (płci żeńskiej), troszkę o filmie „Obcy IV", solucje do trzech gier, tipsy, AR (z listem niejakiego MAC-a z Wrocławia, który w efekcie zajrzał do redakcji i już tam został jako Eld) oraz ranking gier. Na świecie rządzi Final Fantasy VIII, na PC na topie jest Championship Manager II 97/98, wśród czytelników CDA zaś przewodzi X-Com 3, przed HoMM2 i pierwszym Tomb Raiderem.

Evil Dead: Regeneration

Gatunek:	akcja/TPP
Podobne do:	Evil Dead: Hail to the King
Wymagania:	Win 98SE/ME/2k/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	7
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	092

Od Czarnego Iwana: Uwaga! Gra zawiera dużą dawkę przemocy oraz martwego zła! Uprasza się o niekarmienie zwierząt i niedotykanie ogrodzenia – wysokie napięcie! Dziękujemy za współpracę!

Smuggler: Jednak nic nie może się równać z filmem (szczególnie trzecią częścią).
eld: Film to „żywa" legenda kina. Mam kumpla, który jest fanem serii, choć jego zdaniem – „dwójka" jest zdecydowanie najlepsza.
Smuggler: To już zależy, czego się od owego filmu oczekuje. Trójka mnie zaskoczyła pozytywnie, bo zupełnie nie oczekiwałem dobrej, czarnej komedii w konwencji horroru.
eld: Nie no, horror to ja wam mogę dopiero pokazać. Kto chce zobaczyć moje rozwalone dziąsło po wyrwaniu zęba? Mam dziurę od góry i dziurę z boku...
Hut: Nie, no wiadomo, że trójka jest naj, naj. To jasna sprawa – inaczej niż dziadek.

Mac Abra: A mnie się podobało, bo ma ów filmowy czarny humor. Może nie aż tak wiele... ale jest. Sama w sobie gra też zła nie jest. Wybitna też nie.
Allor: Taka li w sam raz zatem? Hmmm...
g.: Nie, Al, nie ma czegoś takiego jak w sam raz. Jesteś albo liberałem, albo konserwatystą. Generałem albo kapucynem. Libertynem albo librarianinem...
Smuggler: A jak jesteś skapcaniałym Generałem? Ale może niech się EGM wypowie w tym temacie...
Ghost: Dla mnie, coś jak jest martwe, jest martwe i nie może być złe. Chyba że dla wegetarian (kanibale ponoć nadal istnieją).

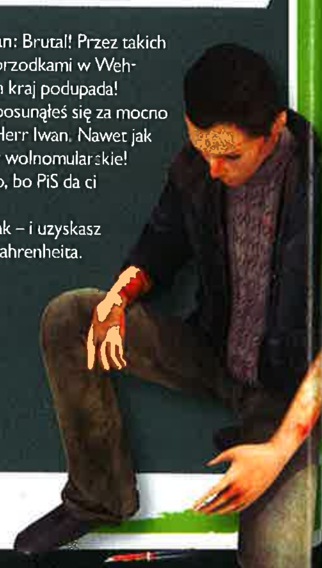
Fahrenheit

Od Eugeniusza Siekiery: Fahrenheit to zupełnie nowa jakość. Ortodoksyjnym fanom przygodówek może nie przypaść do gustu ze względu na liczne i – przyznaję – czasem irytujące fragmenty zręcznościowe. A co poza tym można tu znaleźć? Olbrzymią swobodę, porywającą fabułę, ogromne pokłady grywalności, przepotężny klimat, który po prostu nie pozwala się oderwać od klawiatury. Do tego piękną muzykę Badalamentiego i niezgorszą oprawę wideo.

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	takiej gry jeszcze nie było...
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8+
Demo:	CD/DVD 10/05
Strona w CDA:	080

Smuggler: Demo mnie rozwaliło i to na trzy różne sposoby (filmowość, muzyka!!!, klimat). Polecam!
Qn'ik: Oryginalne! Czyżby Fahrenheit miał sprawić, że The Adventures Company, chcąc z nim konkurować, stworzy nowy engine?!
Allor: Ciekawe tylko, co na tę oryginalność powiedzą zatwardziali fani przygodówek, z EGM-em na czele, ale z drugiej strony... ortodoksyjnej przygodówki nawet kijem nie ruszę, a Fahrenheita – i owszem!
Hut: EGM powiedział: „Eee, nie będę tego recenzował, bo to jakaś zręcznościówka". ;-)
Smuggler: ...Początki demencji?! W każdym razie Genio się bardzo z takowego podejścia EGM ucieszył.
Mac Abra: Mam tylko nadzieję, że ktoś to sprowadzi do Polski i zlokalizuje. Panowie dystrybutorzy, aluzję pojęli?! Bo jak nie, to „bejzbolem" mogę przekonać...

Czarny Iwan: Brutal! Przez takich liberałów z przodkami w Wehrmachcie ten kraj podupada!
g.: Teraz posunąłeś się za mocno i za daleko, Herr Iwan. Nawet jak na standardy wolnomularskie!
eld: Cicho, bo PiS da ci popalić!
Ghost: Tak – i uzyskasz 451 stopni Fahrenheita.



FIFA Manager 06

Od elda: Panowie z EA Sports zmienili nazwę swojego menago i przy okazji chyba stracili rozum. Nie rozumiem, jak można zrobić menedżera, w którym nie liczą się taktyka, umiejętności piłkarzy ani ich morale, ale... to, jaki level ma trenei-ro. Bez sensu? I owszem...

Smuggler: Ale animacje na engine'ie FIFA są i owszem, owszem.
Mac Abra: Wiesz, animacje meczu to nie jest najważniejsze w menedżerach, Smugglerku.
Smuggler: Dla mnie to i tak wsio ryba, bo w takowe gry zwyczajnie nie gram.
Allor: Pytanie tylko, kto w ogóle zagra (dłużej), skoro wszystko sprowadza się do tej jednej cyferki???
Czarny Iwan: Dokładnie tyle osób, ile wyraża się w tej cyferce.
Hut: A co to za cyferka?
g.: Oni wiedzą. No wiecie – Oni. Ale cicho, sza!
eld: (cisza)
Ghost: OK. Jest cisza, to mak zasiejem.
Smuggler: I dopłaty z Uni weźmiem i podatku nie zapłacim, a potem zamarudzim, że nam się nic nie opłaca i wszyscy nas wyzyskują. I drogę zablokujem.

Gatunek:	menedżer
Podobne do:	Total Club Manager 2005
Wymagania:	Win 98/2k/ME/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	7
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	090

Dialog miesiąca

– Możesz zatem użyczyć swego paluszka i nacisnąć mi guziczek?

...Zapytał słodko Qn'ik Huta po dłuższej dyskusji, jak zmusić do posłuchu zbuntowany ekspres do kawy. Dodam, że wcześniej Hut uparcie obstawał, że „wystarczy z wyczuciem nacisnąć ten guzik, paluszkiem". Obaj zniknęli w kuchni. Po chwili zdegustowany Qn'ik wrócił za biurko i stwierdził z goryczą, że dotyk Huta jest stanowczo przereklamowany.

Football Manager 2006

Od elda: Po nieco słabszym FM 2005 moi faworyci ze Sports Interactive wracają do formy. W FM 2006 usunięto niemal wszystkie babole z poprzedniej edycji, dodano zaś całe mnóstwo drobnych, acz cieszących maniaka piłki kopanej drobiazgów. FM 2006 jest wreszcie grą, na jaką czekałem od dawna.

Smuggler: Wierzę na słowo. Ale i tak nie pogram, bo reaguję na takowe gierki jak wampir na srebrny wagon pełen czosnku, na stacji Krzyże Wielkie.
Mac Abra: Eld tak sobie tylko gada, a i tak będzie grał tylko w WoW. :)
Allor: No ba! Ale trzeba przyznać, że to jedyna od czasu premiery WoW-a gra, nad którą dłużej siedział.
eld: Buce jesteście, bo ostatnio to FM ma zdecydowanie większe notowania. Może dlatego, że nie ma lagów i z każdym kolejnym patchem gra nie zmienia się w crap jak w przypadku WoW.
Czarny Iwan: Wziął sobie do serca hasło „Ojciec prać!"
g.: Nie wziął natomiast naszych ostrzeżeń odnośnie kryptokonserwatystów, niestety... – wykrztusił ze łzami w oczach.
Hut: Dziś każdy z nas jest fanem FM 2006.
Smuggler: Nie!
Ghost: Moje radio nie odbiera na falach FM 2006, co tam nadają?

Gatunek:	menedżer
Podobne do:	FM 2005
Wymagania:	Win 98SE/2k/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB
Ocena:	9
Demo:	DVD 12/05
Strona w CDA:	091

Imperial Glory PL

Od Pepina Krootkiego: Trudno dobrać właściwe słowa, które oddałyby, co czuje w tej chwili autor recenzji – i nie obraziłyby autorów spolszczenia. Prawdę mówiąc, na język cisną mi się najgorsze zniewagi. Lepiej więc ograniczę się do stwierdzenia: zgroza!

Mac Abra: Raz na wozie, raz nawozem. Tym razem nawozu aż po sufit nawalono.
Qn'ik: Takiego nagromadzenia błędów (ortografy!) nie widziałem od dawna. Ale to ponoć nie wina Cenegi...
Czarny Iwan: Każdemu może się przydarzyć kula przez „ó", nie przesadzajmy, heh.
gem: Ponoć ponad 40% gimnazjalistów ma już licencję – „dyslektyk jestem!" – na robienie błędów. To, jakby nie spojrzeć, spory rynek. Więc to może po prostu wersja dla nich? Albo dla leseferian?
Hut: No, nie wiem... A co jeśli do błędów lokalizacji dodadzą własne?
Allor: To bendziemy mieli morze dys lektykóf z papielami rze im wolno.
eld: Szrajberujesz jak statystyczny 11-letni elf.
Smuggler: Albo nawet jak niemal 30-letni Eld. :P
Ghost: Fzhut. Co litera – to błąd. Nieźle, co? :)
Smuggler: Nie widziałeś niektórych listów w AR...

Gatunek:	strategiczna
Podobne do:	Seria Total War
Wymagania:	Win 2k/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	3 [polonizacja]
Demo:	w Necie
Strona w CDA:	110

Tydzień z życia mężczyzny-pasażera

Poniedziałek, 7.53
Początek roku akademickiego. To widać gołym okiem. I tylko skąd, pytam ja się, studenci mają na samochody i paliwo? Z drugiej strony, parkingi przed Prawem czy AE zdają się świadczyć, że ubóstwo żaków to już zupełny anachronizm...

Wtorek, 7.43
Skrzyżowanie Wagonowej i Robotniczej. Któryś ze sfrustrowanych niecierpliwych przecenił swoje możliwości i wjechał komuś w błotnik. Do ryku silników i klaksonów dołączyły głosy. Dzień się jeszcze na dobre nie zaczął, a ja już mam dosyć...

Środa, 7.55
Małżeństwo, ok. 40. Ona – usta tak zacięte, że dziw, że jeszcze nie krwawią jej wargi. On – łysinka maskowana zaczeską plus rozbiegane spojrzenie. Oboje najwyraźniej tuż po przeprowadzce z Księżyca, bo zaskoczeni korkami. Irytują współpasażerów. Zaraz oszaleję.

Czwartek, 8.02
Cisza i spokój. Wietrzyk chłodzi skronie. Wyjaśnię – na jednym z przystanków drzwi autobusu uległy awarii i nie chciały się domknąć. Automatyczne zabezpieczenia uznały to za zagrożenie dla życia i mienia, i nie puściły go dalej. Nie ma jak marszobieg z rana...

Piątek, 7.42
Skrzyżowanie Robotniczej ze Śrubową. Stoję. Podwójnie, bo i w autobusie, i w korku. To przez jakąś średnio rozgarniętą panienkę w białej fieście, która nie domyśliła się, że skręcający autobus potrzebuje nieco więcej miejsca niż pozostawiony przez nią pazurek. Teraz siedzi tam i nie wie, jak się wrzuca wsteczny. O, zaczyna płakać. Przed 9.00 do redakcji nie dotrę...

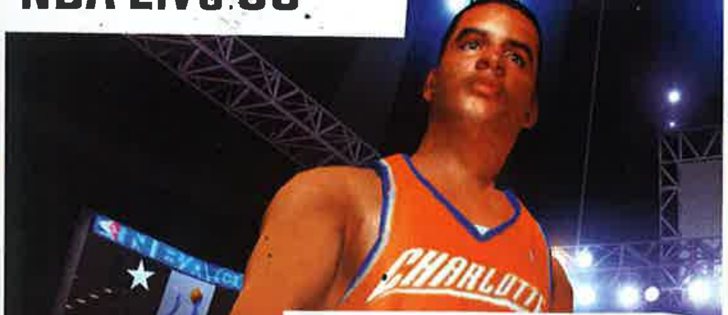
GAME.ini

DOBRA HUTA

...czyli subiektywnie o tym, co jest dobre.

W tym miesiącu - jak i w kilku poprzednich - na absolutnym topie znajduje się film „Wysyp żywych trupów", romantyczna komedia z zombi, na szczęście produkcji angielskiej. Polecam ten film z kilku powodów. Po pierwsze, korzysta z żywych trupów tak, jak robił to dawniej mistrz Romero, czyli czyniąc z nich metaforę ogłupiałego społeczeństwa. Po drugie, to produkcja, która w zabawny sposób, ale bardzo prawdziwie, przedstawia dylematy współczesnych młodych dorosłych. Po trzecie dlatego, że to film, na którym nie sposób się nie śmiać - szczególnie jeśli ktoś lubi angielski humor. Prawdziwe kultowe arcydzieło. :-)

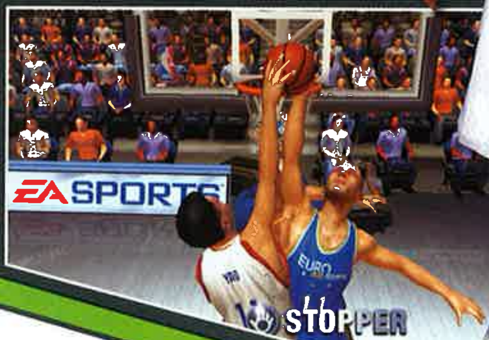
NBA Live 06



Gatunek:	sportowa
Podobne do:	NBA Live 2005 i wcześniejszych
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	6+
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	102

Od Campariego: Jak tak dalej pójdzie, za rok wystawimy (co najwyżej) 6...

Smuggler: O ile ktokolwiek będzie chciał w to grać...
Mac Abra: Chyba formuła serii zaczyna się wyczerpywać – EA musi zdrowo pokombinować, jak znacząco odświeżyć ten cykl albo czarno to widzę. To zresztą można powiedzieć o paru innych sportowych seriach rodem z EA.
Qn`ik: Może zwolnić starą ekipę, a nową grę kazać robić zupełnie od podstaw?
Smuggler: To bardzo niebezpieczna rada. A jak nasze szefostwo to czyta?
Allor: Ale Action dostałby 10/10 (dobra, niech będzie 9/10), a nie 6/10...
g.: Rastafarianie wszystkich far i parafii, łączcie się!
Hut: Czyli Jah na prezydenta!
eld: Pan Prezydent Kurka (albo inny grzybek)! Koloratki dla wszystkich!
Ghost: A kto będzie dawał na tacę? Opanuj się, eld.
Smuggler: Miastowi, jak zawsze...



NiBiRu: Age of Secrets

Gatunek:	przygodowa
Podobne do:	wielu innych klasycznych przygodówek
Wymagania:	Win98/ME/2k/XP, procesor 400 MHz, 64 MB RAM, grafika 8 MB
Ocena:	8
Demo:	DVD 12/05
Strona w CDA:	096

Od EGM: Kolejna udana czeska przygodówka. Nie jest z gatunku tych, które przejdą do historii gatunku czy wstrząsną graczem – ale jest w niej wszystko, co w przygodówce być powinno, w odpowiednich proporcjach, przyrządzone tak, że ślinka cieknie...

Smuggler: EGM tym razem chwali przygodówkę. A to sensacja!!! :)
Mac Abra: Nieco staroświeckie, z mocno oklepaną (na początku) fabułą... Coś jak dawne czarne kryminały – niby troszkę naftaliną dziś zatrąca, ale jak się to pięknie czyta...
Allor: Tylko pokój trzeba potem przewietrzyć...
Czarny Iwan: I zburzyć dom, zburzyć... ech, rozmarzyłem się.
g.: EGM ma nad wyraz liberalne kryteria oceny przygodówek...
Hut: Choć to zatwardziały konserwatysta. Czy on nie jest czasem krypto?
Smuggler: Mówienie tu o jakiejkolwiek krypcie mogę uznać za czarny PR, eksponujący wiek kandydata. Wstydź się, polityczna hieno, ty! Będziesz 'Piss off'!
Ghost: Tylko po ściance, panowie, lejcie, bo za dużo piany się zrobi.

Quake 4

Gatunek:	FPS
Podobne do:	Quake'a II i Quake'a III
Wymagania:	Win 2k/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	8+
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	060

Od Qn`ika: Połączenie single'a z Quake'a II z multiplayerem (żywcem wziętym!) z Q3, okraszone wyglądem Dooma 3. Po przeczytaniu powyższego zdania, wiecie o tej grze prawie wszystko. :)

Smuggler: IMO lepsze od Dooma 3.
Mac Abra: Może i lepsze, ale podobne – id zaczyna gonić w piętkę? Q4 nie zawiera niczego, czym byłbym NAPRAWDĘ zachwycony (choć jako całość prezentuje się b. dobrze). Dałbym 8/10.
Allor: Hmmm, a w miarę sensownie zachowujący się towarzysze? W id to nowość! A że w innych tytułach już było? Cóż...
eld: Mogli chociaż jakąś minigierkę dodać... albo knedliczki...
Hut: Knedliczki, to jest pomysł!
Mac Abra: Eld jest pod silnym wrażeniem pojawienia się czeskiej edycji CDA...
Czarny Iwan: To gra dla tych, za przeproszeniem, liberałów! Skandal!
g.: Obawiam się, Herr Iwan, że to raczej konserwatyści będą zadowoleni...
eld: Ależ co ty opowiadasz... w IV RP każdy będzie żył dostatnio i szczęśliwie (uwaga: ta wypowiedź zawiera szczególnie dużą dawkę ironii).
Ghost: Właśnie przeczytałem, że ma toto kosztować 249 zł, a dopiero wersja spolszczona, która się ukaże w grudniu – 99 zł.

Qn`cik... ...internetowy

Zdecydowana większość znanych mi internautów ma co najmniej jedno konto pocztowe, które sygnuje imieniem i nazwiskiem, wpisuje je na wizytówkach i wysyła z niego e-maile oficjalne (np. do nauczycieli, rodziny itp.). Niestety dużej liczby ludzi nie stać na wykupienie płatnego konta, więc skazani są oni na wersje bezpłatne. Oczywiście przez to odbierać muszą nieco niechcianej korespondencji reklamowej, co nie jest wygórowaną ceną za dobrą skrzynkę. Gorzej, że od dłuższego czasu upowszechnił się zwyczaj dodawania do (najczęściej oddzielonych sporą liczbą myślników, jednak bez słowa „reklama") wysyłanych listów reklam. I tu dochodzimy do sedna – o ile doświadczony internauta potrafi na to w ogóle nie zwracać uwagi, początkujący już niekoniecznie wie, gdzie kończy się list kolegi/ucznia/interesanta, a gdzie zaczyna dodana przez serwer treść reklamowa.

Pal licho, jeśli w stopce przeczytać możemy o nowym przeboju Jennifer L. albo o rewelacyjnych dzwonkach i logosach na komórki. Jednak to, co podczas kampanii prezydenckiej zrobił serwis epf.pl, przekroczyło wszelkie możliwe granice. Człowiek, który wysyłał e-maile z ich konta, chcąc nie chcąc, agitował na rzecz Andrzeja Leppera, tytułując go „człowiekiem z charakterem" i odsyłając do jego oficjalnej strony. Rozumiem, że to legalne. Że zakładając konto, każdy musi zgodzić się na określone warunki. Pewne granice powinny jednak obowiązywać.

Tiger Woods PGA Tour 06

Gatunek:	sportowa
Podobne do:	Tiger Woods PGA Tour 2005
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena:	8+
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	104

Od Huta: Najlepszy golf na PC – to nie ulega wątpliwości. Niestety zmian mniej niż w ubiegłorocznej edycji, część z nich zbyt subtelna, by dostrzegli ją gracze nieśledzący serię od dawna. To dlatego ocena jest ciut niższa, niż wypadałoby z grywalności.

Smuggler: Wsadzanie piłeczek do dziurki za pomocą kijaszka... Tjaaaaa.
Mac Abra: Mam do rozmaitych golfów sentyment z czasów Amigi, a do samochodów o tej nazwie jeszcze bardziej... więc może się skuszę... w końcu?
Allor: Ponoć w golfie najprzyjemniejsze jest chodzenie po trawce, oddychanie świeżym powietrzem, rozmowy z ciekawymi ludźmi, rozbijanie się meleksem – i gdzie tu pasuje TWPGAT06?
g: ...I kłótnie, kto ma lepszego kijka... – dobiegł z dołka sceniczny szept...
Czarny Iwan: Po trawie lepiej chodzić w butach, golf może się zabrudzić.
eld: Ponoć jakaś małoletnia Chinka czy Koreanka ma wkrótce zdetronizować Woodsa. Przynajmniej tytuł gry się zmieni.
Smuggler: Tak. Jeden strzał takim metalowym kijaszkiem w piłeczkę i Tygrys zmieni się w łagodnego kotka. Weterynarze też to potrafią.
Ghost: Tylko w przypadku kotka – walą nie w piłeczkę, ale piłeczki.
Smuggler: Ale za to wcześniej go znieczulają. Biedny Tiger.

Czarny Iwan

Ostatnio, przy okazji porządków w szafie, wysypało się z niej kilkadziesiąt czarnych krążków CD błyskających czerwonymi, drobnymi literkami. Że pokój mam właściwie pusty i wielkości lotniska dla helikopterów, potoczyły się daleko w wielu kierunkach. Żeby je wszystkie pozbierać, musiałem zrobić kanapki, nalać herbaty do termosu i wybrać się w długą podróż. Płytki okazały się starymi cedekami z CDA, które przetrwały jakoś burzę kolejnych remontów i malowania, a nawet jedną powódź. Z pewną nieśmiałością odpaliłem kilka z tych zabytkowych krążków i powiem wam... że wsiąkłem! Zabawa była przednia, bo niektóre dema wyły, błyskały, strzelały iskrami i za cholerę nie chciały się odpalić, ale sporo też z wielkim wysiłkiem, w pocie czoła udało mi się ostatecznie uruchomić. Znowu przypomniałem sobie totalnie odjechane tytuły w rodzaju Die by the Sword czy Carmageddon. Grałem w zabytkowe wersje tenisa i tetrisopodobne przeboje, o których nich już nie pamięta... Najciekawsze jest jednak to, że na jednej z nich znalazłem... tapetę ze Smugglerem! Niewidzialny i tajemniczy ukazał niegdyś swe oblicze! Z premedytacją i bez fałszywego wstydu! Oczywiście nie pamiętam, na której to było płytce. Czy ja w ogóle coś mówiłem?

Ghost

Kretyni na parkingu

Od pewnego czasu obserwuję wzrost liczby łosi parkingowych (www.nieparkuj.pl). Ja wiem, że najważniejsze jest, w jaki sposób dany kierowca jeździ, ale czy naprawdę podczas parkowania musi mu się wyłączać umysł i wyobraźnia? Parkowanie na dwóch miejscach jest chyba najmocniej widoczne przy hipermarketach. A do białej gorączki doprowadzają mnie kretyni w nowiutkich, luksusowych samochodach parkujący w miejscach dla inwalidów. Bo dzięki temu mają bliżej wejścia. A rusz że ty dupę, wygodna mendo! Tak ciężko ci przejść te parę kroków? Nawet zastanawiałem się nad akcją prewencyjną. A mianowicie kombinowałem, żeby wydrukować pewną liczbę charakterystycznych nalepek z oznaczeniem inwalidy i naklejenie po 1 sztuce na każde okno takiej limuzyny blokującej miejsce dla naprawdę potrzebujących. A jakby się ochrona przyczepiła, zawsze mógłbym zdziwionym tonem powiedzieć, że przecież pomagam inwalidzie prawidłowo oznakować jego wóz.

KONKURS *Batman Początek*!

Do wygrania **10 zestawów:**
DVD z filmem *Batman Początek*, koszulka i czapka.

Aby wygrać jeden z zestawów, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Podaj nazwę miasta, którego obrońcą jest Batman?
A. Atlantic City **B.** Gotham City **C.** Saltlake City

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.WB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1,00 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Organizatorem konkursu jest CD Action.

Ultimate Spider-Man

Gatunek:	akcja
Podobne do:	Total Overdose
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Demo:	brak
Strona w CDA:	074

Od Huta: Najbardziej komiksowa ze wszystkich gier bazujących na rysunkowych albumach, a jednocześnie jedyna dobra produkcja ze Spider-Manem na PC. To duże osiągnięcie, ale gra ma niestety swoje słabości – i to zarówno pod względem grywalności, jak i oprawy graficznej. Ot, porządna konwersja porządnej gry akcji z konsol.

Smuggler: Ładnie wystylizowana, ale IMO pusta, bez serca robiona.

Mac Abra: To, że jest to najlepsza konwersja przygód Spider-Mana na PC, nie tyle świadczy dobrze o niej, co fatalnie o poprzednich konwersjach.

Allor: Nie przesadzaj, dla miłośników przygód pająka w nowym wydaniu to naprawdę dobry tytuł! Zresztą dla nowego podejścia do „komiksowości" gier warto ją zobaczyć, nawet jak się ma arachnofobię.

Czarny Iwan: Ach, gdyby tak zawalczył z kaczorami, to byłoby coś.

g.: Niezłe, niezłe. Ale nie tak dobre jak nasza kampania prezydencka.

eld: Mówisz tak, bo twój praprapraprapradziadek nie walczył pod Płowcami.

Smuggler: A na dodatek na ochotnika się zgłosił do janczarów.

Ghost: Eld, wszyscy już widzieliśmy twoje zdjęcie w hełmie i z MP-40, teraz się już niczego nie wyprzesz.

Mac Abra: Twój syn i ewentualnie wnuk też! Teraz rozumiem, czemu narzeka na MoH i EiB. Nie lubi, jak do swojaków się strzela, o!

O runach i czarowania swobodzie Allora bajanie krótkie

Dawno, dawno temu był sobie Mag i jego magiczne pudełeczko. Czarniutkie, z ekranem, co to obraz jak najlepsze szklane kule wyświetla oraz fikuśnymi-mikuśnymi płytkami ogromnej pojemności na rozrywki wszelakie przeznaczonymi.

Można było na nim hazard uprawiać, ulubionych bardów posłuchać, obrazki ruchome pooglądać. Nie wszystkim to jednak wystarczyło, a co bardziej wywrotowi szukać jęli sposobów, by je do innych czarów zmusić, hazard nielegalny uprawiać. I mimo runów ochronnych w końcu się to udało – zanim więc Mag ruszył z pudełkiem na nowych krain podboje, potężniejszymi runami je obłożył. Życie uprzykrzały one jednak tylko tym najbardziej rewolucyjnie nastawionym, czary im blokując, bo nie dość, że karnym mieszczanom w niczym nie przeszkadzały, to jeszcze pudełko zyskało czar dostęp do informacji w bibliotekach magicznych zgromadzonych umożliwiający. Spodobało się to wszystkim, tym bardziej że ani miedziaka wydać przy tym nie musieli!

A morał? Jeśli się już na runy ochronne Mag jaki decyduje, niechaj lepiej da także gawiedzi coś, co osłodzi jej niewygody (jak hasła czy płyty specjalnie znaczone) z nimi związane. I lepiej, by była to choćby cena niższa, nie zaś kula ognia między oczy pamięć poprawić mająca, bo fanów mu to na pewno nie przysporzy...

X-Men Legends II

Gatunek:	action-RPG
Podobne do:	Freedom Force vs. Third Reich
Wymagania:	Win 98/ME/2k/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	8+
Demo:	nie ma
Strona w CDA:	076

Od Huta: Nie daj się zmylić – choć bohaterami gry są mutanci, a lokacje to nie ponure lochy, tylko korytarze wojskowych kompleksów, trudno znaleźć bardziej grywalną grę action-RPG na PC-ta. Bardzo udana, mimo że nietypowa dla nich, produkcja twórców Quake'a 4!

Mac Abra: Jestem miło zaskoczony. Bardzo miło. Polecam.

Smuggler: Mutanci do bojuuuu! ...W konwencji RPG?! Łał!!!

Allor: W dodatku warstwę RPG można wyłączyć, a całość przejść razem z kumplami grając przez Net – a tego jeszcze nie było!

Czarny Iwan: A czy są ludzie-taborety? Od tego uzależniam swoją opinię o grze.

Smuggler: Czarny, to nie Sejm... to zwykłe, poczciwe, mutanty. Może paru liberałów czy masonów się tam trafi, ale to wszystko.

g.: A co, muszę zapytać, z cyklistami i potomkami? No wiesz, tymi?! Po-tom-ka-mi?!

eld: Ja to bym pogrzebał w życiorysie Szmuglera i Iwana. Są tak starzy, że mogli służyć w armii carskiej.

Smuggler: Tak toczna, wasze wieliczestwo!!!

Ghost: Rzekł Smug, zakładając papachę i fufajkę oraz dyskretnie chowając pod nie kałasza.

Prosto w krocze...

...czyli nieobiektywny ranking tego, co gryzie Elda

Do tej pory żyłem spokojnie w błogim przeświadczeniu, że totalne olewactwo klientów (w tym przypadku podatników) i brak profesjonalizmu to choroba tylko i wyłącznie polskich urzędasów. Tymczasem zjawisko to toczy także tak wielkie korporacje, jak chociażby Blizzard. Od 6 tygodni World of LAGcraft pozostaje kompletnie niegrywalny. Problem ten dosięgnął graczy z Polski (TPSA, Chello), Hiszpanii, Portugalii, Szwecji, Anglii i wielu innych krajów. I tu przechodzimy do meritum sprawy – jak zareagowało wsparcie techniczne Blizzarda? Przez pierwszy miesiąc twardo paliło głupa: „To nie nasza wina, skontaktujcie się ze swoim ISP oraz wykasujcie foldery WTF, WDB i Interface". Po czterech tygodniach postowania, pisania i udowadniania, że wina leży po stronie Blizzarda, wreszcie ktoś się zlitował i napisał krótko na forum „Mamy problem, będziemy starali się to zrobić, ale to potrwa". Od 2 tygodni kompletna cisza, panom z pomocy technicznej już nawet nie chce się kopiować i wklejać nudnej mantry dotyczącej kontaktowania się w ISP i kasowania folderów. Zamiast tego na prawo i lewo chwalą się, jakie cuda będą w kolejnym patchu. Niech ktoś mnie poprawi, ale czy tak – do cholery – powinni działać ludzie w firmie, która co miesiąc od 4 MILIONÓW graczy kasuje po 12,99 euro? Ciekawe, jak duży musiałby być odpływ graczy, aby panowie z Blizzarda łaskawie zauważyli, że gry online są od tego, by w nie grać. Widać, Blizzardowi wystarczy, że w portfolio napiszą „Zrobiliśmy World Of LAGcraft, który sprzedał się w 4 milionach egzemplarzy". A gracze to my mamy głęboko gdzieś.

KONKURS SMS

DO WYGRANIA KIEROWNICA SAITEK IMPACT VIBRATION WHEEL

ABY JE WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

SAITEK IMPACT VIBRATION WHEEL TO?

A. MYSZ Z PODKŁADKĄ
B. KIEROWNICA Z PEDAŁAMI
C. JOYSTICK Z GRZYBKIEM

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.BA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Fundatorem nagrody jest Karuma Polska.

NAJLEPSZE GRY, WYMARZONE PREZENTY!
SZUKAJ NA STOJAKACH ŚWIĄTECZNYCH!

ilent Hunter III

Silent Hunter to niewątpliwie ajlepszy symulator okrętu odwodnego, jaki otychczas powstał."

RY-ONLINE 92%

earts of Iron II

nnej takiej strategii k Hearts of Iron II eraz po prostu nie najdziecie. olecam ją z pełnym rzekonaniem."

D ACTION 9/10

mperial Glory

mperial Glory jest k Rome: Total War muszkietami, yle że lepsze!"

MPERIUM GIER 8,3/10

layboy: The Mansion

Niezła zabawa dla rzecznych chłopców ..) Dobry pomysł wykonanie."

GAMESTAR PL 82%

Cold Fear

„Cold Fear, z jego niespotykaną dotąd oceaniczną scenerią, jest wart zakupu."

KOMPUTER ŚWIAT GRY 4/5

Kozacy II

„Każdy szanujący się strateg powinien w nią zagrać."

GRY O2 PL 8,5/10

Aleksander

„Wielbiciele filmu będą zachwyceni."

GRY KOMPUTEROWE 4/6

Championship Manager 5

„Łakomy kąsek dla fanów komputerowych menedżerów piłkarskich."

GRY KOMPUTEROWE 5/6

Brothers in Arms: Road to Hill 30

„BIA to wybitna gra i prawdziwa perełka w swojej klasie, a Wy koniecznie musicie ją mieć!"

GRY KOMPUTEROWE 6/6

W sklepach od 23 listopada!

Wszystkie gry zaprezentowane w niniejszej ofercie są dystrybuowane przez firmę Cenega Poland Sp. z o.o. Wszelkie nazwy, tytuły, grafiki, logo i komponenty wizualne są chronione prawem autorskim oraz prawami pokrewnymi i są własnością poszczególnych podmiotów prawnych.
Więcej informacji o grach znajdą Państwo na stronie: **www.cenega.pl**

CENEGA

PC CD ROM DVD ROM

59,90 PLN

NAJLEPSZE GRY, WYMARZONE PREZENTY!

BROTHERS IN ARMS™
EARNED IN BLOOD

1944 St. Sauveur, D-Day +10

„Wyszedłem z cienia Bakera nie dalej jak trzy dni temu, a już czuję ciężar swojego strachu. Strachu, że za każdym rogiem ktoś leży i czeka. Strachu, że każdy błędny wybór może spowodować śmierć tych, których próbuję ocalić."

Sierżant Joe „Red" Hartsock - 101. powietrzno-desantowa

www.brothersinarmsgame.com

16+ www.pegi.info

JUŻ W SKLEPACH!

DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! ANGIELSKA I POLSKA

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

79,90 PLN

PC DVD

DELL

NVIDIA

© 2005 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Brothers In Arms Earned In Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC - Unreal is a registered trademark of Epic Games Inc. in the USA and other countries. All Rights Reserved.

„Porywająca kontynuacja wspaniałej gry wojennej
w rewelacyjnej cenie! Czegóż chcieć więcej?"
POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL
WYDAWANIE ROZKAZÓW JEST O WIELE ŁATWIEJSZE
NIŻ PONOSZENIE ICH KONSEKWENCJI.
gearbox software
UBISOFT

PRODUCENT: RAVEN SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.QUAKE4GAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2.0 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN`IK | QUAKE 2 + QUAKE 3 = QUAKE 4?

QUAKE 4

Ostatnio w CD-Action mogliście przeczytać historię id Software, jednej z najważniejszych firm w branży gier. Jej kolejne produkcje wyznaczały standardy i kierunek, w którym szły później FPS-y. Po tym, jak skończyłem najnowszego Quake'a i spędziłem z nim kilka godzin w trybie multiplayer, muszę ze sporym żalem powiedzieć: legenda id się kończy.

Jako że mam na tę recenzję dość dużo miejsca, pozwolę sobie na pewną opowieść – jak doszło do tego, że teraz czytacie tę recenzję, jedną z pierwszych na świecie w drukowanej prasie. Otóż, pewnego razu odebrałem telefon z propozycją, której odrzucić nie sposób – **możliwości dłuższego pogrania w Quake'a 4**. Następnego dnia wyleciałem do Londynu.

Po wylądowaniu podjechałem do Activision, tam wskazano mi odpowiednie stanowisko... i pożegnałem się ze świeżym powietrzem w sumie na kilkadziesiąt godzin. Przez dwa dni, wraz z innymi, głównie brytyjskimi dziennikarzami **biegaliśmy po bazach, kanionach, różnorakich instalacjach i ratowaliśmy świat w trybie single**. Gdy wszystkim udało się pokonać ostatniego bossa, przeszliśmy do mordowania się między sobą... I tak, z przerwą na krótki sen, zeszło nam jakieś 30 godzin. Ot, zwyczajny dzionek/dwa gracza-dziennikarza.

Przeboje z logosem

Zacznijmy od podstaw, czyli samego włączenia gry. Po jakichś tam naciśnij-escape-i-zapomnij-filmikach pojawia się menu główne, na którym widać logo najnowszego Quake'a. Ileż było koncepcji i pomysłów, jak ma ono wyglądać! Sami w CD-Action przy okazji zapowiedzi pokazaliśmy kilka propozycji stworzonych przez fanów. Wszystko to dlatego, że do tej pory id Software konsekwentnie powiększało liczbę kresek przy literze Q, co dawało kolejne pozycje w alfabecie rzymskim. Przy okazji czwartej części autorzy nie silili się na jakąś ekwilibrystykę, żeby przemycić „IV". Zamiast tego, po prostu dodali do pierwszego, jakże charakterystycznego logosa... cztery wypustki.

Szczypta fabuły

Dość jednak o mało istotnych szczegółach, które interesujące będą raczej tylko dla ortodoksyjnych fanów. Po wybraniu nowej gry oczom graczy ukazu-

je się zrobione na engine'ie, standardowe intro. Później, podczas strzelaniny, jeszcze kilka razy podczas cutscenek „stracisz panowanie" nad kierowaną postacią, ale sama **fabuła stanowi tylko dodatek**, który w żadnej mierze nie porywa, a już na pewno nie sprawia, że z niecierpliwością czekasz na dalszy rozwój wypadków. Ot, jest i ma za zadanie tłumaczyć w miarę logicznie to, co dzieje się na ekranie. **Akcja zaczyna się w momencie, w którym kończył się Quake 2.** Wcielasz się w postać Matthew Kane'a, który wraz z innymi marines z Rhino Squad leci na planetę Stroggów – pół ludzi, pół robotów, toczących wojnę z Ziemianami.

W gromadzie raźniej

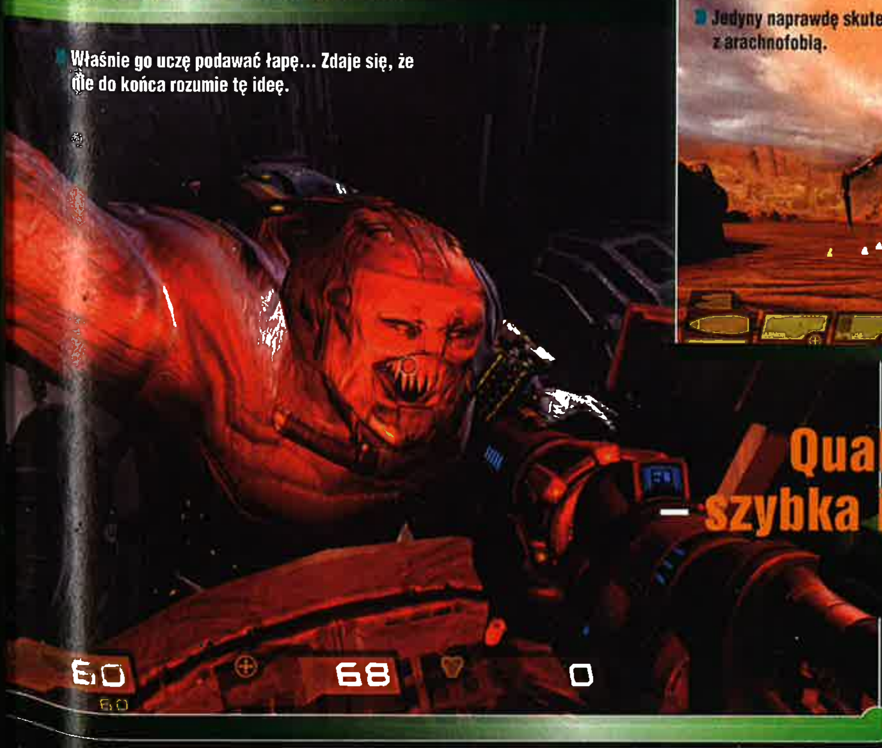
Tu oczywiście następuje zwrot akcji. Statek, którym lecisz, zostaje zestrzelony, ty zaś budzisz się po twardym lądowaniu tylko z pistoletem w garści... I tu od razu małe zaskoczenie: **nie jesteś jedynym, który przeżył!** Jesteś oczywiście istotną osobą (choć służącą innym jak zwykle jako przynieś-podaj-wyłącz zasilanie), ale nie jedyną. Podczas wielu misji w grze możesz liczyć na **silne wsparcie ogniowe swoich kolegów**. Zresztą nie tylko – jeśli masz wśród kompanów medyka i inżyniera, ten pierwszy może przywrócić twój stan zdrowia do maksimum (pod warunkiem że nie jest akurat zajęty ostrzeliwaniem się), drugi zaś wzmacnia twój pancerz i co kilka misji robi ci upgrade jednej z broni, dodając np. system samonaprowadzający pociski albo powiększając magazynek.

Kompani mogą niestety zginąć i są w grze sytuacje, że nie jesteś w stanie ich obronić, gdyż np. zawsze stają w miejscu, w które pada granat. **I choć gra jest silnie uskryptowiona, to w dość nienachalny sposób.** Nie ma tu np. ludzi nieśmiertelnych. Jeśli biegniesz po bazie Stroggów z jakąś szczególnie istotną dla fabuły osobą, stanowi ona potężne wsparcie, ale nie możesz pozostawić jej samej na polu walki. Ja w ten sposób chciałem przechytrzyć grę i schowałem się, przez co kolega z teamu musiał walczyć sam na sam z kilkoma potężnymi przeciwnikami. Wytrwał długo, ale w końcu poległ – co kosztowało mnie oczywiście zaczynanie od poprzedniego quicksave'a.

Podczas początkowych misji poczujesz się zupełnie jak w Quake'u 2, przy czym twoja postać będzie poruszać się z prędkością... właściwą człowiekowi. To początkowo dziwi, gdyż gry id Software nigdy pod tym względem nie były szczególnie realistyczne. Jednak wszystko staje się jasne już mniej więcej w 1/4 gry, gdy w pewnym momencie natrafiasz na tak silnych przeciwników, że nie jesteś w stanie z nimi wygrać. Pojedynek z nimi nie kończy się jednak śmiercią. Jest znacznie gorzej, gdyż...

Zmieniasz się w Strogga!

Ta scena na pewno przejdzie do historii gier komputerowych. Trwa bardzo długo i jest zrealizowana niezwykle sugestywnie – ekipa Raven (która tworzyła najnowszego Quake'a pod okiem id) doskonale wiedziała, że **to będzie najdrastyczniejsza i najważniejsza scena w grze**, więc dopracowała ją niemal do perfekcji. Wygląda to tak, że widzisz swoje ciało przymocowane do poruszającej się taśmy. Nie możesz robić nic poza ograniczonymi ruchami głową. Tylko obserwujesz, co dzieje się z tobą w fabryce Stroggów. Na początku ogromne igły wbijają ci coś w klatkę piersiową, później wielka piła ucina nogi (wygląda na to, że nie tylko... Obstawiam, że Kane nie doczeka się potomstwa), wkładają specjalny kombinezon i... proces zostaje przerwany przez kolegów z Rhino. Dzięki temu **udaje ci się uniknąć prania mózgu**, więc pod względem mentalności wciąż jesteś człowiekiem. Przemiany fizyczne jednak już zaszły, co czyni cię prawdziwą maszyną do zabijania. Zaczynasz bardzo szybko się poruszać, dalej skakać, jesteś



Właśnie go uczę podawać łapę... Zdaje się, że nie do końca rozumie tę ideę.

Jedyny naprawdę skuteczny sposób na walkę z arachnofobią.

Quake 4 to gra minionej epoki – szybka i radosna, ale pozbawiona nawet tak podstawowych – wydawałoby się – dziś elementów jak hitboksy.

też odporniejszy na ataki (pasek życia wzrasta o 25%). Od tej chwili zaczyna się prawdziwa zabawa w Quake'a 4.

Quake się zmechacił

Akcja jest tak szybka, że nie masz czasu na myślenie, a o to właśnie w Quake'u chodzi. *(No, w dwóch miejscach trzeba obudzić szare komórki – przy konsolach z przełącznikami. Jednak nawet najbardziej opornym łamigłówki nie powinny sprawić większej trudności.)* I choć wielokrotnie przemierzysz te same korytarze, nudzić się nie powinieneś. Ciągle pojawiają się nowi wrogowie i choć zabicie ich nie stanowi szczególnie dużego wyzwania, na każdego trzeba mieć opracowaną taktykę. Niemal wszędzie jednak działa stara, niezawodna seria zza winkla, ucieczka i szybkie przeładowanie broni w bezpiecznym miejscu. Żeby gracz się zbytnio nie znudził monotonią, id Software po raz pierwszy wpuściło do swojej gry pojazdy. Można więc kierować różnymi czołgami, mechami oraz korzystać ze stacjonarnych działek. Bardzo to wszystko fajne, ale uwaga – tylko w single'u, w multi ze świecą takich rzeczy szukać.

Do broni!

Seria Quake, cokolwiek by o niej nie mówić, zawsze pozostawała niedoścignionym wzorem dla innych FPS-ów (zwłaszcza Unreala) pod względem zróżnicowania broni. Pukawki w grach id są zawsze dość proste, w żadnym razie nie ekstrawaganckie. Tu nie znajdziesz idiotycznych wyrzutni pająków ani cudacznego potwora, który jednym strzałem zniszczy pół planszy.

Jak wspomniałem wcześniej, na początku pierwszej misji wyposażony jesteś tylko w pistolet z nielimitowaną amunicją, zupełnie tak samo jak w Q2. Jednak po dosłownie kilkudziesięciu sekundach znajdziesz karabin maszynowy, który sprawi, że do samego finałowego bossa (co to będzie, nie zdradzę – ale przyznam, że pomysł był dość oryginalny) nie ujrzysz już pistoletu. Tym bardziej że amunicji do machineguna nie powinno zabraknąć, a jest on wbrew pozorom bardzo mocną bronią w trybie single player. Zwłaszcza że – nowość w serii – służy on również (po wciśnięciu odpowiedniego klawisza myszy) jako snajperka, gdyż wyposażony jest w celownik optyczny i lekki zoom. Co ciekawe, w trybie przybliżenia strzela pojedynczymi pociskami i mam wrażenie, że są one nieco potężniejsze niż te wystrzeliwane w zwykłej serii.

W ogóle w Quake'u należy zdecydowanie rozróżnić oręż z single i multiplayera, to prawie zupełnie różne zestawy. Nie dość,

Cały tryb multiplayer w Quake'u 4 to kalka z poprzedniej części serii.

Na niektórych etapach widzisz, że w Quake'u osiadł Mech.

KRÓTKI PRZEWODNIK PO ARSENALE

Piła
Obecna i bardzo mordercza na bliski dystans, ale tylko w trybie multiplayer. Gdy zabijesz nią przeciwnika, komentator wykrzykuje słowo 'humiliation!' (upokorzenie). I faktycznie naprawdę dobrego gracza tą bronią nie zabijesz.

Pistolet
Obecny tylko w trybie single. Ma dwie zalety – amunicja nigdy się nie kończy i ma przyczepioną latarkę. Ponoć ktoś nim kiedyś ubił śpiącą muchę, ale są też głosy, że ona była już stara, chora i ślepa.

Pistolet maszynowy
Nadspodziewanie dobra broń w single'u, choć w dalszej części gry raczej korzystaj z czegoś innego. Szczególnie efektywny jest tryb snajperski. W multi nadaje się tylko do zabijania ledwo żywych graczy, do niczego więcej.

Shotgun
W tej materii nie wymyślono nic nowego. Dobry na początku gry (nawet na większe odległości, nie ma zbyt wielkiego rozrzutu), później niestety zabicie nim wroga wymaga zdecydowanie za dużo zachodu. W multi też używaj tylko wtedy, gdy nie masz niczego lepszego.

Hyper blaster
Szybka, skuteczna i użyteczna broń. Odrobinę mniej potężna od nailguna, ale tego się właściwie nie zauważa, zaś jej czas reakcji jest nieporównywalnie lepszy. Jedna z lepszych broni w obu trybach.

Granatnik
Obecny od zawsze, tak samo skuteczny. Dobry do zastawiania pułapek, w które można też wpaść samemu. Plusem granatów jest to, że jeśli trafią w cel, nie odbijają się od niego, tylko od razu wybuchają. Niestety wystrzeliwane są na bardzo bliską odległość... W multi, ze względu na ruchliwość celów, sprawdza się bardzo słabo.

Quake 4 zapewnił mi aż/tylko 10 godzin znakomitej rozrywki...

Uważaj na wraże ważkie ważki!

Przyszedł z tarczą, ale nie wróci na tarczy...

że nie wszystkie giwery się pokrywają (większość szczegółów w ramce), to jeszcze w multiplayerze korzystanie z nich wygląda całkowicie inaczej. Kiedy biegasz po etapach dla pojedynczego gracza i zabijasz Stroggów, zmuszony jesteś co chwila przeładowywać magazynki, licząc się oczywiście z każdym pociskiem. Tymczasem w multi tych problemów nie ma. Każda pukawka wystrzeli tyle pocisków, ile właśnie masz przy sobie. Taki np. karabin maszynowy to podstawowa broń, która jednak w grze wieloosobowej nie sprawdza się wcale. **Nie ma tu szczególnie dominującego oręża** – oczywiście niezwykle przyjemnie walczy się rakietnicą, ale **nie ma rażących dysproporcji między rodzajami broni** – wszystko ma swoje wady i zalety.

Do tak wychwalanej przeze mnie broni mam jednak dwa zastrzeżenia. Po pierwsze, tak samo jak w Doomie 3, **brakuje możliwości włączenia na stałe latarki.** Jest ona przymocowana tylko do pistoletu i karabinu maszynowego, co jest strasznie denerwujące w momencie, gdy musisz walczyć z mocnymi przeciwnikami w ciemności. Ubić ich karabinem jest niezwykle trudno, a strzelać na oślep z mocniejszej broni to rozwiązanie nieekonomicznie. Drugim zastrzeżeniem jest **wygląd tego, co wyskakuje z nailguna.** O ile w pierwszym Quake'u czuć było tę moc, te potężne gwoździe pędzące w stronę przeciwnika, to w Q4 mamy tylko jakieś płonące kuleczki, dające prawie ten sam efekt co hyperblaster. To jednak jedyne wady – do reszty nie mam najmniejszych zastrzeżeń.

Jak w Doomie

Z istotnych w każdym FPS-ie elementów należy jeszcze wymienić koniecznie **projekty poziomów i potworów.** Te pierwsze nie wybijają się ponad przeciętność, choć na szczęście nie są przekomplikowane. Wszystko jest na swoim miejscu, nie zgubisz się w jakimś niepotrzebnym labiryncie. Sam wygląd otoczenia jest niezły, choć wiele lokacji przypominało mi to, co widziałem w ostatnim Doomie. W przeciwieństwie do niego **w Quake'u 4 pojawiają się na szczęście duże, otwarte lokacje,** po których można się swobodnie przemieszczać. Tła nie wyglądają co prawda specjalnie oszałamiająco, gdyż są najzwyklejszą bitmapą w nie najwyższej rozdzielczości, ale graficznie całość prezentuje się dobrze, mniej więcej na poziomie Dooma 3. (W tym momencie mała historyjka. W jednym momencie gry jedziesz windą z kolegą ze składu, który podziwia widoki i z zachwytem wykrzykuje, że z tej wysokości może zobaczyć nawet swój dom. Kiedy się patrzy na jakość grafiki służącej za tło,

W bazie Stroggów zawsze jest coś do zespawania.

Sala do gry w kości.

Nailgun

Jak pisałem w recenzji, ma mało efektowny wygląd. Poza tym jednak to dość potężna broń tak w multi, jak i w single'u. Jej drobną wadą jest to, że przed rozpoczęciem strzelania przez ułamek sekundy się rozkręca, co w multiplayerze często kosztować może życie. W single'u po jakimś czasie inżynier rozbudowuje ją tak, by w trybie alternatywnym strzelała samonaprowadzającymi się gwoździami.

Rakietnica

Największa gwiazda, ulubienica milionów. To właśnie jej Quake 1 zawdzięczał swój multiplayerowy sukces. W Q4 w multi sprawdza się tak samo jak w Q3, zaś w single'u nawet lepiej. Szkoda, że nie znajdziesz do niej dużo amunicji. Chociaż... gra byłaby wtedy za łatwa. Oczywiście za jej pomocą bez problemu wykonywać możesz słynne rocketjumpy (czyli jednoczesne podskok i strzelenie sobie rakietą w stopy po to, by bardzo szybko i wysoko wzbić się w powietrze).

Railgun

Ukochana broń kamperów (czających się w mało widocznym punkcie i czekających na biegnących w zasięgu celownika graczy) i tych, którzy za rodziców mają sokoła (od oczu) i muchę (refleks). W multi nie różni się niczym od tego z Q3, co oznacza, że zwykle potrzeba dwóch celnych strzałów na zabicie przeciwnika. W single'u zaś, po upgradzie (na początku broń nie przebija wroga) jest bardzo użyteczna, choć oczywiście nie w zwarciu – ma długi czas przeładowywania.

Spawara

Nieoryginalna, ale przyjęta i lubiana nazwa dla Lighting guna. Działa bardzo dobrze, choć należy uważać, gdyż amunicja lubi się kończyć w nieodpowiednich chwilach. Głównie dlatego, że broń nie musi być przeładowywana, przez co wydaje się, że strumień elektryczności będzie trwał wiecznie... Aha – w moim osobistym rankingu dużo wyżej stawiam spawarę z pierwszego Quake'a – znacznie skuteczniejszą i z ładniejszym, solidniejszym strumieniem.

BFG

A raczej odpowiednik tej broni (w doomowym oryginale Big Fu***ing Gun). W multi niesamowicie wolna i zabójcza, w single'u... Dostajesz ją na końcu, niemalże uroczyście, ale efekty jej pracy nie są zbytnio zadawalające. Na potężniejszych wrogów trzeba czasem nawet trzech ładunków – co przy czasie przeładowania czyni ją średnio użyteczną.

Snajperka w Quake'u?! Co za czasy!

Dotychczas ukazały się:

QUAKE (1996)
Wielki przełom w FPS-ach. Teksturowani przeciwnicy, swoboda poruszania się i spoglądania (do pierwszego Q 360 w pionie stopni było dla graczy niedostępne) i jeden z najlepszych trybów multi w historii PC. Mimo prawie dekady na karku, wciąż grać można z przyjemnością. Zwłaszcza po zainstalowaniu mnóstwa patchy (m.in. na obsługę akceleracji wideo). Średnia ocen w Internecie: 93%.

Dodatki:
Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon (1997)
Pierwszy, stworzony poza studiem id. Nowi przeciwnicy i bronie, wyśrubowany poziom trudności oraz… Lekka zmiana kolorystyki.

Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity (1997)
Znów dodatek spoza id – tym razem stworzony przez Rogue Entertainment.

QUAKE II (1997)
Quake z fabułą! Zdecydowanie różny od pierwszej części, ze znacznie lepszym trybem single. W chwili wydania oferował najlepszą na rynku grafikę, choć niedługo po nim pojawił się Unreal, od którego dzieło id było znacznie brzydsze. Grę znacznie spowolniono, przez co multiplayer zmienił znacząco swoje oblicze. Czy był lepszy, czy gorszy, opinie wśród graczy są podzielone. Jednak fanów multi z części pierwszej było więcej. Średnia ocen w Internecie: 89%.

Dodatki:
Quake II: Mission Pack: The Reckoning (1998)
Dodatki do Q2 nie zdobyły sobie wielu fanów. Za Reckoning odpowiadał Xatrix. Średnia ocen w Internecie: 68%.

Quake II: Mission Pack: Ground Zero (1998)
Dzieło Rogue Entertainment (wcześniej zrobili Quake Mission Pack 2: DoE). Średnia ocen w Internecie: 65%.

QUAKE III ARENA (1999)
Ryzykowny zabieg – id zrezygnowało z klasycznie pojmowanego trybu single. Postawiono na rozgrywki sieciowe i grę z botami. Żadnej fabuły, kontrowersyjnie kolorowa (bardzo kolorowa…) grafika i niesamowite tempo akcji. Po premierach Areny i Unreal Tournament usieciowieni gracze podzielili się na dwa obozy, a te dwie gry królowały długo w sieciach lokalnych. Średnia ocen w Internecie: 83%.

Dodatek:
Quake III: Team Arena (2000)
Kompilacja dodatków do QIII ze szczególnie rozwiniętymi opcjami gry drużynowej. Średnia ocen w Internecie: 72%.

Kompilacja:
Quake III Gold (2001)
Pakiet dwóch gier: Quake III Arena i Team Arena. Ciekawostką jest to, że działał i na PC, i na Maku.

QUAKE 4

Multi jak za Cara! Tj. jak za Quake'a 3.

Ten gość to taki pulpasek milutki!

można się głęboko zastanawiać, czy gość ma na pewno równo pod sufitem.) **Spodziewałeś się jakiejś rewolucji, z których słynie Carmack? Niestety, nie tym razem.**

Srogi Strogg
Przeciwnicy to już nieco inna bajka. Wyglądają dobrze, modele są szczegółowe, ale nie to najlepiej świadczy o ich klasie. Najważniejsze jest to, że choć **walka jest dość schematyczna**, nie nudzi się. W zależności od trzymanej broni trzeba zmieniać taktykę, a wrogowie czasem potrafią całkiem **przyjemnie zaskoczyć inteligentnym zachowaniem**. (Dla przeciwwagi powiem, że niejednokrotnie zdarzy im się zaklinować w jakimś miejscu, co czyni z nich idealne cele.) Również nie można narzekać na różnorodność – id wykazało sporą inwencję w tworzeniu kreatur, ale więcej nie powiem – i tak podczas czytania tej recenzji dowiedziałeś się (za) dużo.

Kto nie idzie naprzód…
Na razie głównie chwaliłem najnowszego Quake'a, tymczasem już na wstępie wieszczyłem koniec id Software i wcale się z tej tezy nie wycofuję (rozdziobią ich Kruki?). **Pod wieloma względami firma ta stanęła w miejscu.** Carmack najwyraźniej tak głęboko uwierzył w swój geniusz i nieomylność, że przestał się rozwijać, a to pierwszy krok do bolesnego upadku. **Q4 ma kilka drobnych błędów, ale ten największy popełniono w samych założeniach**, za co nie jest odpowiedzialny tylko bezpośredni developer, Raven. Przez te wszystkie lata, które minęły od premiery Q2, wiele się na rynku zmieniło. Dziś już gracze nieco zmęczyli się konwencją a la Serious Sam, największe FPS-owe hity są bardziej rozbudowane. Tymczasem **Wstrząs 4 to gra minionej epoki**. Szybka i radosna, ale pozbawiona nawet tak podstawowych – wydawałoby się – dziś elementów jak hitbok-

W Quake'u jest równouprawnienie – walczysz też z kobietami, które przyprawiają o prawdziwy zawrót głowy!

Najnowsze dziecko id Software i Raven to połączenie single'a z Q2 z multiplayerem z Q3, na engine'ie Dooma 3.

sy – tu, niezależnie od tego, czy trafisz wroga w piętę, czy między oczy, reakcja będzie taka sama. Ale największy grzech Quake'a 4 jednak dopiero przed nami. A jest nim...

Multiplayer!

Firma, która wyznaczała przez lata standardy, która była synonimem intuicji w tym względzie – **dała tu wielką plamę**. Raven & id w ogóle chyba nie zauważyli, że dziś największą popularnością cieszą się produkcje, które pozwalają grać zespołowo i realizować konkretne cele – vide Counter-Strike czy Enemy Territory. Radosne wyrzynanki typu Areny wciąż mają swoją grupę fanów, ale ta raczej topnieje. Zamiast wprowadzić więc daleko idące zmiany, Carmack & ekipa zadecydowali, że dadzą do dyspozycji graczom **tylko klasyczne deathmatche i CTF!** Śmieszne? To co powiesz na to, że ich indolencja poszła tak daleko, iż **nawet nie chciało im się przygotowywać nowych map?** Większość z tych, które zobaczysz w Q4, pojawiły się już w Arenie! Nie mówię oczywiście, że były one złe (DM17 na zawsze pozostanie dla mnie najlepszą planszą w historii), ale kurczę – trochę mogli się postarać i zaprojektować więcej nowych.

Tymczasem nic z tego – **cały tryb multi w Quake'u 4 to kalka**. Stąd też równanie przy ksywce: najnowsze **dziecko id Software i Raven to połączenie single'a z Q2 z multiplayerem z Q3**. Do tego trzeba jeszcze koniecznie dodać Dooma 3, gdyż to na jego zmodyfikowanym engine'ie wszystko hula.

I nie powiem, żeby grafika szczególnie mnie zachwyciła. **Efekty świetlne widziałem już lepsze w FEAR**, całość robi w ogóle mniejsze wrażenie niż bardzo stary już Far Cry, za to wymagania ma, że ho, ho. Minimalne są co prawda te same, co przy Doomie, ale żeby gra działała płynnie na maksymalnych detalach, potrzeba naprawdę niewiarygodnie mocnej maszyny. Ja zasiadłem przy PIV 3 GHz z GeForce'em 6800 GT **i próba włączenia wyższej rozdzielczości niż 1024 x 768 skończyła się spektakularną klapą** w postaci kilku klatek na sekundę na otwartych przestrzeniach. Na szczęście **grafika jest skalowalna**, więc pobawić się będą mogli również posiadacze słabszych kompów. Inna sprawa, czy będą chcieli kupić drugi raz to samo (to dotyczy głównie grających w Sieci).

Oceniać legendę

Mam mieszane uczucia. Mimo widocznego przestoju, rozwiązania znane z poprzednich części serii są wciąż bardzo grywalne i wytrzymują próbę czasu. Quake 4 zapewnił mi 10 godzin znakomitej rozrywki. Z drugiej strony, oczekiwałem znacznie więcej. Dlatego też: 8+ i brak znaku jakości. Raven, Carmacka i id Software stać na dużo więcej. Liczę, że kolejna ich gra znów stanowić będzie rewolucję na miarę Wolfensteina 3D, Dooma czy Quake'a. Jeśli nie – cóż, legenda będzie powoli przygasać, aż w końcu **jedna z najbardziej zasłużonych w branży firm stanie się tylko jedną z wielu...** |CDA|

Ktoś miał na niego niezłego haka.

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- + broń!
- + wciąż wielka grywalność
- + pojazdy
- + zróżnicowanie akcji
- + design poziomów/stworów

- − lekki powrót do przeszłości
- − multi identyczny jak w Q3
- − nic, czym byłbym mocno i pozytywnie zaskoczony

PRODUCENT: LIQUID ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 10/2005

GEM | DWA ŚWIATY

Dragonshard nie jest standardową strategią w czasie rzeczywistym. Jest czymś więcej – hybrydą RTS-ów i RPG-ów.

DUNGEONS & DRAGONS® DRAGONSHARD

A REAL-TIME STRATEGY EXPERIENCE

DRAGONSHARD

Gry komputerowe na licencji (Advanced) Dungeons & Dragons – najpopularniejszego systemu papierowego role-playing naszego świata – towarzyszą nam od blisko dwudziestu lat. Strategie czasu rzeczywistego – klony Dune 2 – już dobrze ponad dziesięć. Aż trudno więc uwierzyć, że przez cały ten czas nie pojawił się tytuł należący do obydwu tych światów...

Zatańczymy? Zawalcujemy?

Ściąga (MobyGames.com) jednak nie kłamie. Wszystkie gry kolejnych wydań D&D to albo role-playing (najlepszym przykładem Baldur's Gate), albo, od niedawna, zręcznościówki (tu choćby Dragon Stone). Dziś jednak dane jest nam poznać, **czym staje się Dungeons & Dragons, gdy przybierze formę strategii w czasie rzeczywistym**. To za sprawą Dragonshard – dzieła Liquid Entertainment, twórców niezłych Battle Realms i Lord of the Rings: War of the Ring. Uwaga jednak – Dragonshard nie pochodzi w linii prostej od Dune 2 i Warcrafta. **To „real-time strategy experience" – hybryda RTS-ów i RPG-ów**, w której na bazie zarządzania surowcami i dowodzenia armiami nadbudowany został system questów i doświadczenia!

Nowy dom magii

Dungeons & Dragons: Dragonshard osadzona jest w najnowszym oficjalnym świecie D&D **– Eberronie**, a za głębię (lub miałkość) jej fabuły odpowiada jego twórca – Keith Baker. Sam Eberron okazuje się scenerią nie mniej ciekawą niż tradycyjne The Forgotten Realms – Zapomniane Krainy. Powstała z ciał dwóch smoków: stanowiącego powierzchnię dobrego Eberrona i znajdującego się pod nią złego Khybera. Świat ten dodatkowo otacza pierścień tytułowych *dragonshardów* – szczątków trzeciego mitycznego smoka – Siberysa. To właśnie opadające na powierzchnię wypełnione magią krystaliczne smocze szczątki Siberysa stanowią o jego niezwykłym magicznym charakterze. Największy z dragonshardów zwany Sercem Siberysa zdolny jest zaś zapewnić panowanie nad całym światem!

Wojna o Serce

Do walki o kontrolę nad Sercem Siberysa stają **trzy armie**. Pierwszą jest Order of the Flame – sojusz ludzi, krasnoludów, halflingów, wspierany właściwymi dla świata Eberronu jednostkami *warforged*

– obdarzonych świadomością stalowych machin wojennych. Drugą stanowią odwieczni strażnicy Serca – Jaszczuroludzie (Lizardfolk), którzy jego mocy zawdzięczają przeobrażenie z gadów w istoty rozumne. Trzecią siłą – tą, która szuka Serca, by je zniszczyć i przejąć jego moc – są Umbragen, żyjący w podziemnym świecie Khyberu potomkowie elfów (drowy?), nieumarli, łupieżcy umysłu... **Niestety, dostęp do tych ostatnich gracz uzyskuje wyłącznie w trybie multiplayer. Z drugiej strony i tak obie kampanie single player (po 7 misji każda) traktować należy wyłącznie jako przygotowanie do otwarcia się na świat...**

Dwa Światy

Dragonshard to bez wątpienia RTS niezwykły. Widoczne jest to już po pierwszym rzucie oka na ekran, na którym obok zwyczajowych dla strategii elementów interfejsu znaleźć można nie tylko role-playowe okno questów, ale także – i tu uwaga – dwie minimapki! Te zdradzają istnienie faktycznych dwóch światów gry: powierzchniowego Eberronu, w którym gra najbliższa jest RTS-om (jak Bitwa o Śródziemie) i podziemnego Khyberu, w którym zmienia się ona w krewniaczkę cRPG-ów (jak Dungeon Siege). Nie są one powiązane bezpośrednio, jak w Armies of Exigo, wymagany jest jednak podbój każdego z nich. Choćby dlatego, że wyłącznie na powierzchni znaleźć można pierwszy z surowców – dragonshards, pod ziemią zaś łatwiej o dwa pozostałe – złoto i... doświadczenie.

Pola Eberronu

Świat Eberronu to tło krwawych starć formowanych armii. Tylko tutaj możliwa jest również rozbudowa istniejących już wcześniej baz. Ta zaś odbywa się w sposób nieco podobny do rozwiązania ze wspomnianej już Bitwy o Śródziemie. W obrębie fortyfikacji każdej z baz istnieje więc 16 „placów budowy", na których ustawić można **8 rodzajów budowli.**

Problem jednak nie tylko w pieniądzach, lecz także założeniu, że **awansowanie grup jednostek odbywa się poprzez stawianie kolejnych budowli tego samego typu.** I tak, budynek Zakonu Łuku pozwoli tworzyć łowców najwyżej drugiego poziomu. Dopiero zbudowanie aż czterech Zakonów Łuku pozwoli osiągnąć maksymalny 5 poziom łowcy! Tym samym, **jako że nie sposób stworzyć zrównoważonej armii złożonej z doświadczonych jednostek wszystkich typów, gracze zmuszeni są do wyborów.** A warto dodać, że możliwe jest także stawianie obelisków mających wpływ na jednostki produkowane w przylegających budynkach, dzięki którym mogą zyskać bonus do obrażeń czy odporności, a nawet – w przypadku Umbragen – niewidzialność!

Lochy Khyberu

Podziemny świat Khyberu to miejsce, w którym bohaterowie zdobywają doświadczenie i złoto. Tu Dragonshard przypomina cRPG-i, w których grupki awanturników – wojowników, kapłanów, magów i łotrzyków, przemierzają kolejne fragmenty lochów, czyszcząc je przy tym z potworów, pułapek i skarbów. Co przy tym ciekawe, **rzeczywiście znaczenie mają tu zdolności specjalne określonych klas!**

A tymczasem na Endorze...

Musisz poznać moich rodziców.

Co dwie głowy, to nie jedna.

To, co w fantasy najgorsze.

To nasze następne sześć miechów...

Złożoność „mikromanagementu" sprawia, że Dragonshard spodoba się nielicznym.

Np. wyszukujących i rozbrajających pułapki złodziei, bez ktorych przejście dalej, choć możliwe, staje się znacznie, znacznie trudniejsze. Również w podziemiach można wreszcie znaleźć większość występujących w grze questów. Zaliczanie ich zaś to najlepszy sposób na gromadzenie XP, które trafiają do wspólnej puli i które wydac można następnie na zwiększenie poziomu wszystkich jednostek danej klasy.

Armie Wielkiej Trójki

Armie w Dragonshard składają się z czterech typów jednostek. Na ich czele stoją **bohaterowie w liczbie czterech na stronę. Ci nie ulegają rozwojowi** – od początku dostępne są im wszystkie zdolności specjalne jak leczenie czy furia. Niestety, są oni najwyraźniej jedynie bohaterami do wynajęcia, gdyż wybór – przykładowo – Lady Marryn nie przeszkodzi Przeznaczeniu wyrwać ją z rąk gracza... Bohaterów wspierają juggernauci – superjednostki w rodzaju feniksa czy obserwatora. **O sile armii jednak stanowią tworzeni w bazach dowódcy.** Właśnie oni, gdyż każdemu z nich towarzyszyć może, w zależności od poziomu, do czterech pomniejszych jednostek – podkomendnych. Te, co ciekawe, tworzone są za darmo (!) i nie liczą się (!) do ogólnego limitu jednostek! Innymi słowy – **w Dragonshard dowodzi się nie tyle jednostkami, co całymi ich grupami.**

Chaos wśród przeoczeń

Niestety, przyjęcie założenia dowodzenia całymi grupami – a więc dużą liczbą jednostek widocznych na ekranie – sprawia, że **w rozgrywkę wkrada się chaos**, który potrafi zniweczyć najbardziej choćby misterny plan. Dzieje się tak z trzech powodów, z których **najważniejszym jest brak aktywnej pauzy**. To jeszcze wzmacnia efekt **braku automatycznego korzystania z umiejętności jednostek**. Przykładem są doświadczeni paladyni Zakonu Płomienia, dysponujący zdolnością samoleczenia, którzy zazwyczaj giną, bo w chaosie bitwy i przy braku wspomnianej pauzy po prostu nie ma czasu na wyszukiwanie zagrożonych jednostek. Ostatnim powodem są **wymagania sprzętowe**. Widać **wyraźne** zwolnienia tempa akcji nawet na redakcyjnym P4 2,8 GHz z 1 GB RAM-u i GeForce 6600 GT 128 MB, a przecież Dragonshard pod względem grafiki stoi na poziomie niewiele wyższym niż Warcraft III!

Horoskop dla skorpiona: giń.

Serce Dragonshard

Wszystkie zarzuty, jakie wysuwać można w stosunku do kampanii single player, tracą swój ciężar w grach online. Tryb multiplayer – jak zwykle w przypadku wysokobudżetowych strategii w czasie rzeczywistym – jest nie tylko najmocniejszym atutem Dragonshard, ale jego klejnotem koronnym, jeśli wręcz nie sercem! Nie tylko dlatego, że gracz ma możliwość dowodzenia niedostępnymi w inny sposób silami Umbragen. Także dlatego, że **założenia wywołujące chaos w misjach single player tu stanowią przyczynę nieprzewidywalności posunięć graczy.** Konieczność wyboru, które jednostki mają być doświadczone, a które nie, sprawia, że dwie armie Zakonu Światła mogą być tak różne jak światy Eberronu i Khyberu! I choć dostępny jest jedynie skirmish (do 8 osób – graczy i AI), możliwe jest, jak w Dawn of War, ustalenie różnych warunków zwycięstwa, a więc w praktyce – stworzenie różnych gier.

Nowe, ale nie bezbłędne

Dungeons & Dragons: Dragonshard jest bez wątpienia czymś niezwykłym, czymś innym niż standardowa strategia w czasie rzeczywistym. Naturalnie przywodzi na myśl wiele popularnych tytułów: nie tylko Warcrafta III, ale i Warhammera 40.000: Dawn of War czy The Lord of the Rings: Bitwę o Śródziemie, lecz **jego twórcom udało się w unikatowy sposób połączyć elementy RTS-ów i RPG-ów.** Kompleksowość „mikromanagementu" jednak i brak aktywnej pauzy sprawiają, że docenić ją będą w stanie wyłącznie miłośnicy gatunku realizujący się w trybie multiplayer. Dla nich jednak światy Eberronu i Khyberu mogą się okazać prawdziwymi ziemiami obiecanymi... **|CDA|**

DRAGONSHARD

7

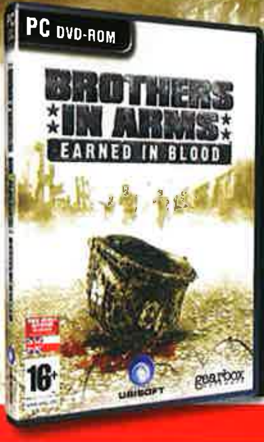
GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	6

WERDYKT

+ udane połączenie RTS i RPG
+ znakomity multiplayer
+ świetnie dynamiczne intro

− chaos w bitwach
− brak aktywnej pauzy
− zwalnia...

KONKURS SMS



Do wygrania 10 gier Brothers in Arms: Earned in Blood

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W grze wcielamy się w...?

A. Rosjan
B. Amerykanów
C. Brytyjczyków

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.BA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest CENEGA

Komputronik.pl

Najlepszy internetowy sklep komputerowy w Polsce*

intel premier provider 2005 — intel inside pentium D

Rozwiązania firmy Intel® od profesjonalnych dostawców technologii

Innowacyjna technologia wspierana przez niezwykłą wydajność.

Wybierz Geo-PC oparty na dwurdzeniowym procesorze Intel® Pentium® D 820 oferującym ekscytujące nowe możliwości.

5.6 GHz

kontrast **700:1**

czas reakcji **8 ms**

złącze **DVI**

Monitor **119,-** 10 tanich rat

Komputer **249,-** 10 tanich rat

64-bitowy procesor **5.6 GHz** 2 rdzenie 2,80 GHz

pamięć DDR2 **512 MB** PC-4300 (533 MHz)

dysk twardy **160 GB** Serial ATA II

NOWOŚĆ!

Monitor LCD 17 cali - Belinea 101720

Atrakcyjny wygląd i najnowsza technologia łączą się wyraziście w monitorze Belinea 101720 i sprawiają, że będzie on elementem przyciągającym wzrok w każdym miejscu. Model charakteryzujący się doskonałym wyglądem w kolorystyce SilverBlackStyle ma jednocześnie atrakcyjną cenę.

matryca 17 cali TN Wide Angle, **kontrast** 700:1 (600:1 typowy), **jasność 290 cd/m²**, **plamka** 0,264 mm, **rozdzielczość** 1280 x 1024, **czas reakcji** 8 ms, **kąty widzenia** 170/170 stopni, **złącza:** analogowe D-sub 15-pin oraz cyfrowe DVI, **norma ergonomii** TCO'99, **pozostałe cechy:** wbudowany 4 portowy hub USB, możliwość powieszenia na ścianie, wbudowane głośniki 2x 1W

Cena z VAT 1185 PLN

Geo-PC Venus Extreme

Najnowocześniejszy procesor **Pentium® D** o łącznej mocy **5,6 GHz** to niespotykany dotąd wzrost wydajności. Dzięki niemu sprostasz nawet najtrudniejszym zadaniom, a praca z kilkoma programami jednocześnie stanie się przyjemnością. Prawdziwym zaskoczeniem **Venus Extreme** jest zintegrowany, nowy układ graficzny **Intel® Media Accelerator 950** - niemal dwukrotnie wydajniejszy od poprzedniego. Dla bardziej wymagających użytkowników mamy miłą niespodziankę - wolne złącze **PCI Express**, umożliwiające rozbudowę jednostki graficznej o wymarzoną kartę graficzną. Nowoczesność komputera podkreśla także wysokiej jakości dźwięk przestrzenny **Intel® High Definition Audio**, dzięki któremu uzyskasz efekt prawdziwego kina domowego z udziałem aż 8 głośników (7+1).

procesor: Intel® Pentium® D 820 (dual core 64-bit), **płyta główna:** Gigabyte z chipsetem Intel® 945G, **karta graficzna:** Intel® Media Accelerator 950, **karta dźwiękowa:** 8-kanałowa Intel ® High Definition Audio, **karta sieciowa:** 10/100/1000 Mbps, **pamięć RAM:** 512 MB (2x 256MB 533MHz DDR2, dual channel), **dysk twardy:** 160 GB (cache 8MB, Serial ATA II), **napędy:** wielosystemowa nagrywarka dwuwarstwowa DVD+/-RW, FDD, **obudowa:** Geo-PC High-End ATX 350W, mysz i klawiatura, **w komplecie:** konto pocztowe Geo-mail 50 MB, **gry:** Ghost Master, Robin Hood, **multimedialny kurs języka angielskiego na DVD GRATIS**

Cena z VAT 2490 PLN

Sprawdź największą ofertę w Polsce !!!

...radcy handlowi sklepu www.Komputronik.pl** - infolinia (061) 835-94-94, **Sieć sklepów Komputronik: Poznań**, CH Plaza, ul. Kaspra Drużbickiego 2, tel. (061) 659-74-67, **Poznań**, CH Stary Browar, poziom "-1", ul. Półwiejska 42, tel. (061) 859-...96, **Poznań**, ul. Ratajczaka 19, tel. (061) 853-62-35, 853-64-97, **Poznań**, ul. Grochowska 26, tel.(061) 865-53-66, **Poznań**, ul. Promienista 102, tel. (061) 861-02-55, **Bydgoszcz**, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-26, **Chodzież**, ul. Wojska ...skiego 13, tel. (067) 281-09-90, **Czarnków**, ul. Kościuszki 53, tel. (067) 2555-888, **Częstochowa**, al. Kościuszki 23, tel. (034) 361-02-98, **Gdańsk**, CH Osowa, ul. Spacerowa 48, tel. (058) 520-98-55, **Gdynia**, CH Kwiatkowskiego, ul. 10 lutego 16, (058) 783-18-83, **Gniezno**, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, **Gorzów Wlkp.**, CH Panorama, tel. (095) 728-29-70 do -72, **Grodzisk Wlkp.**, ul. Szeroka 7, tel. (061) 444-70-28, **Kalisz**, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, **Konin**, ul. ...ódzielców 34/4, tel. (063) 245-04-12, **Kostrzyn n/Odrą**, ul. Wodna 7D, tel.(095) 752-56-58, **Leszno**, ul. Kościelna 19, tel. (065) 520-60-51, **Lębork**, ul. Bat. Chłopskich 1A/2, tel. (059) 8624-100, **Oborniki Wlkp.**, ul. Zamkowa 6, tel. (061) 297-58-... **Ostrów Wlkp.**, ul. Wojska Polskiego 17, tel. (062) 735-02-85, **Piła**, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, **Pniewy**, ul. Św. Wawrzyńca 2, tel.(061) 291-13-36, **Słupca**, ul. Warszawska 10, tel.(063) 277-16-70, **Swarzędz**, ul. Żytnia 25, tel.(061) ...1-52-80, 651-50-32, **Szamotuły**, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-187, **Śrem**, ul. Wyszyńskiego 6, tel. (061) 283-58-84, **Warszawa**, al. Jana Pawła II 46/48 pawilon 6a, tel. (022) 636-19-84, 831-25-51, **Warszawa**, ul. Marszałkowska 9/15, (022) 825-20-97, **Wągrowiec**, ul. Rynek 13, tel. (067) 262-86-51, **Wronki**, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, **Września**, ul. Staszica 1, tel. (061) 436-01-36

...o-Centrum - autoryzowani partnerzy: Brzeziny, ul. Św. Anny 13, tel. (046) 874-24-66, **Czempiń**, ul. 10-lecia RKS 19, tel. (061) 282-60-98, **Głuchołazy**, ul. Rynek 22, tel. (077) 439-19-41, **Końskie**, ul. 3-go Maja 1, tel. (041) ...2-87-56, **Krotoszyn**, ul. Słodowa 13, tel. (062) 722-68-14, **Luboń**, ul. Kościuszki 1a, tel. (061) 893-26-33, **Łódź**, ul. Kopernika 62, tel. (042) 636-64-49, **Łódź**, ul. Pomorska 40, tel. (042) 632-58-08, **Piotrków Trybunalski**, ul. ...mii Krajowej 26, tel. (044) 647-38-68, **Radom**, ul. Żeromskiego 4, tel. (048) 363-11-88, **Zgierz**, ul. 1-go Maja 37, tel. (042) 716-17-63, **Zgierz**, ul. Boya Żeleńskiego 39, tel. (042) 716-78-66

...rankingu Wprost 09.2005. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie, oferta ograniczona. Raty podane w ogłoszeniu wyliczone są przy wpłacie 10% ceny produktu.
...logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, i Pentium są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pln. lub innych krajach.

PRODUCENT: INVICTUS
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 54 ZŁ
WWW.CRC.PLAY.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 12/2005

ALLOR | FLATOUT POKONANY!

FlatOut był super. Realistyczny, a przy tym bardzo przyjemny model jazdy, ciekawe tory, kontaktowe konkurencje, możliwość tuningu swoich wozów i bonusy w rodzaju skoku wzwyż o samochodzie – takiej gry jeszcze na PC nie było. Tyle że to już nieważne – CRC jest lepsze!

CRC 2005

Tematykę mamy w obu przypadkach w zasadzie taką samą: wyścigi na zamkniętych torach, na których asfalt występuje w formie szczątkowej, królują zaś **błota, piaski, śnieg i lód**. Zasady rządzące zmaganiami na torach również: rysami na lakierze nikt się nie przejmuje – z AI włączanie – a torowanie sobie drogi za pomocą łokci jest czymś absolutnie normalnym. Wozy można, rzecz jasna, ulepszać i zdobywać nowe, a wraz z postępami w grze zyskujemy dostęp do nowych lokacji, samochodów i wyzwań.

Jedyna widoczna na pierwszy rzut oka różnica to podejście do kwestii obiektów leżących w pobliżu toru. We FlatOucie ich zachowanie było czystą poezją (nie darmo kilku recenzentów ochrzciło go mianem „Half-Life'a wśród samochodówek"), a umiejętne wykorzystanie opon, bali drewna czy zniszczonych rusztowań często przesądzało o zwycięstwie. W CRC tego elementu wprawdzie brakuje, ale gracz uświadamia to sobie dopiero, gdy... przypomni sobie o dotychczasowym mistrzu. Podobnie jest z konkurencjami bonusowymi, których w produkcji Invictusa nie ma. Tyle że gdyby nie punkt odniesienia w postaci FlatOuta, nikt by tych „braków" nie zauważył. Wszystko to za sprawą rzeczy w samochodówkach najważniejszej – przyjemności z jazdy.

Tylko nie klawiatura!

Zanim jednak do przyjemności przejdziemy, jedna, ale za to bardzo ważna uwaga. **Zapomnijcie o grze za pomocą klawiatury** lub prostego pada bez analogów. Choć pomoc komputera może być dozowana w bardzo szerokim zakresie, w praktyce jeździć i tak się nie da! Tłumaczy to zresztą, dlaczego Gem odbił się od dema – kierownicy nie ma, joya podłączyć nie chciał, a na kursorach... taaa, na kursorach to pierwszy zakręt kończy się bączkiem. Przy grze na padzie z analogami wozy zachowują się zresztą, na szczęście tylko na początku, niewiele lepiej. Zakres ruchu gałki jest w końcu bardzo mały, a do sprawnego i pewnego poruszania się po torze wymagana jest jednak duża precyzja sterowania. Na szczęście po paru okrążeniach (czytaj: zaliczeniu paru drzew, wykręceniu paru bączków i rzuceniu kilku ciepłych słów w kierunku ekranu) przestaje się nerwowo wychylać gałki, a maszyna zaczyna się poruszać zgodnie z naszymi zamierzeniami.

Najlepszym wyjściem jednak pozostaje – jak na porządną samochodówkę przystało – kierownica. Dzięki wspomnianym już ogromnym możliwościom dopasowania profilu sterowania do posiadanego sprzętu i własnych preferencji wystarczy nawet najprostsza, bez wibracji. Efekty i tak będą o niebo lepsze, choć do pełni szczęścia wypada jednak mieć Logitecha do PS2 – te 900 stopni obrotu, precyzja i jakość Force Feedbacka... Dobra, rozmarzyłem się, ale nawet redakcyjna Formula Force GP to niebo a ziemia w porównaniu do – równie dobrego, tyle że nie do samochodówek – pada.

Byle do przodu!

Jeśli jednak założyć, że granie na klawiaturze nam nie grozi, reszta jest już czystą... no... nie poezją, bo o tej nie może być mowy przy ryku silników i zgrzycie blach, a... radością. Jazda solo, gdy przeciwników zostawimy w tyle, jest wprawdzie bardzo przyjemna, ale dopiero przepychanki pokazują, na co CRC stać.

Poziom trudności zmieniać można choćby przed każdym wyścigiem. Ba, gdy będziemy jakiegoś eventa powtarzali, gra sama to zaproponuje – w końcu zadowolenie gracza jest najważniejsze. Chociaż... jedyny zgrzyt to fakt, że wraz ze zmianą poziomu AI zmienia się również wrażliwość na uszkodzenia oraz dostępne skrzynie biegów, tryby pracy kamery i pomoce (naprawa wozu i powrót na trasę), nie da się więc podziwiać modelu uszkodzeń bez walki z naprawdę niezłymi wrogami, a szkoda.

Bardzo dobrym pomysłem jest za to dopuszczenie do wielu zawodów po **kilka typów wozów, np. buggy, pickupa i terenówki**. Dzięki temu można wybierać między zwrotnością i małą masą, a mocą i „czołgowymi" zdolnościami cięższej maszyny. Maluchy sporo mogą, ale jeśli ktoś lubi się rozpychać,

Jazda solo jest wprawdzie bardzo przyjemna, ale dopiero przepychanki pokazują, na co CRC stać.

Another one bites the piach.

To na razie jest ściernisko...

Kupiłem czarny ciągnik...

dopiero w pickupie poczuje się w swoim żywiole, bo o połowę lżejszego buggy spychanego na pobocze nawet nie poczuje! Uważać trzeba tylko na dostępne ulepszenia, bo nawet jeśli właśnie zyskaliśmy dostęp do superwy: pasionych 4x4, podrasowany pickup czy buggy będzie i szybszy, i bardziej sterowny.

Tuning na całego

Możliwości tuningu mamy tu zresztą większe niż we FlatOucie. Wprawdzie w przypadku silnika odczuwamy jedynie większą moc i moment obrotowy, ale lepsza skrzynia biegów to zarówno skrócony czas zmiany przełożenia, jak i możliwość zmiany długości biegów, a tym samym wyboru pomiędzy przyspieszeniem a prędkością maksymalną. Równie duże znaczenie ma układ przeniesienia napędu. W lepszych wersjach można sobie wybierać, które koła mają być napędzane, a także jak będzie działał dyferencjał (takie magiczne cudo, dzięki któremu nasze autko będzie się pewniej zachowywało w sytuacjach ekstremalnych, czyli tutaj w zasadzie non stop). A są jeszcze hamulce i zmiana rozkładu siły hamowania, lepsze zawieszenie o większych właściwościach tłumiących i możliwości ustawiania wysokości, dobór opon oraz spojlery (które jednak nie tylko zwiększają docisk, ale również masę, a to nie zawsze się opłaca)... Jeśli ktoś lubi się w tym grzebać, będzie jak najbardziej (uwaga, trudne słowo) ukontentowany. Co istotne, mniej więcej do średniego poziomu trudności wystarczy wybierać możliwie najlepsze części (ich dostępność zależy od naszych osiągnięć oraz wyścigu) i zdać się na standardowe ustawienia – to wystarczy, by móc nawiązać z przeciwnikami na torze równorzędną walkę.

Kupą, mości panowie!

Żeby te wszystkie gadżety zdobyć, trzeba jednak rozpocząć własną karierę. Można wprawdzie dla rozgrzewki wystartować w pojedynczym wyścigu czy pojeździć solo na czas lub nawet bez niego, czysto rekreacyjnie, po dowolnej z odkrytych już tras, ale kluczem jest tutaj słowo „odkrytych". Dostęp do nowych rzeczy: czy to będą trasy, czy wozy, czy też ich upgrade'y, zdobyć można jedynie wygrywając imprezy w trybie kariery. Pozostałe służą głównie do treningu, choć jest od tego jeden wyjątek (normalne to standardowy wyścig oraz nokaut, w którym ostatni na okrążeniu odpada w rywalizacji) – **wyścig zamienny. Tłumacząc na nasze: berek na czterech kółkach.** Trzeba wprawdzie dojechać na metę na pierwszym miejscu, ale jest to o tyle ciekawe, że po stuknięciu w przeciwnika przejmujemy jego wóz. Zabawa jest niezła, ale byłaby jeszcze lepsza, gdyby nie fakt, że... bawić się w to można tylko z AI! W multi dostępne są bowiem jedynie: normalny wyścig, jazda bez zobowiązań (ciekawe, po co to komu) oraz łapanie flagi. Ten ostatni tryb ma wprawdzie wielki potencjał (zwłaszcza gdy przypomni się akurat 1nsane), ale... jeździć można tylko po trasie, a to strasznie jednak i uciekającego, i goniących ogranicza. W praktyce cała ta nowość sprowadza się więc i tak do jak najszybszego pokonywania okrążeń i zaliczania bonusowych bramek (o ile je włączymy), bo tylko w taki sposób zdobywa się tu punkty. Czemu nie dało się wprowadzić innych trybów znanych z 1nsane'a lub choćby berka, dostępnego w single'u, pozostanie słodką tajemnicą twórców.

Patrzę, słucham, opowiadam...

Równie dużą tajemnicą pozostanie też pewnie kwestia komentatora. Skoro się już o niego postarano, można się było przynajmniej wysilić na nieco większy wachlarz dostępnych kwestii i nieco większe zaangażowanie. Teraz odzywa się on jedynie, gdy: gracz kogoś wyprzedzi, zostanie wyprzedzony, wykręci najlepszy czas, ukończy wyścig lub też skorzysta z pomocy. Przez resztę wyścigu milczy – i dobrze, bo przy dwóch-trzech kwestiach, jakimi dysponuje, bardzo szybko staje się nudny.

Na szczęście **reszta oprawy stoi na dużo wyższym poziomie**, no, może z wyjątkiem muzyki, bo tutaj prym wiodą bułgarscy rockmeni, którzy nie każdemu muszą odpowiadać. Na szczęście da się ich zarówno ściszyć do zera, jak i wymienić na własnych faworytów. Wystarczy

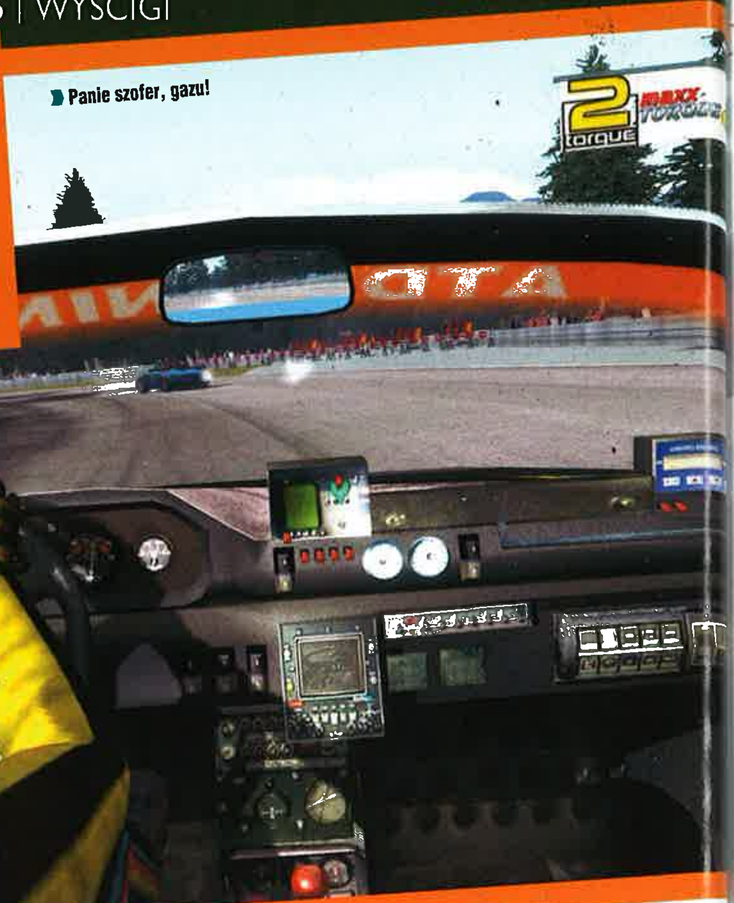
1nsane

Dystrybuowane przez Codemasters dzieło Invictusa (premiera na początku 2001 roku) było pierwszą samochodówką, w której można było tak swobodnie jeździć po całej mapie, a nie tylko po wyznaczonej trasie. Do tego gracze mieli do wyboru około 20 wozów (z ogromnymi ciężarówkami włącznie), 7 różnych typów wyścigów (w tym – poza standardowym wyścigiem – dwa rodzaje zabaw w łapanie flagi, trzy w poszukiwanie aktywnych bramek oraz totalna rozwałka, w której zwycięzcą zostaje ten, kto jako ostatni może się jeszcze poruszać), 30 map przygotowanych przez twórców (był nawet Księżyc ze swoją grawitacją!), generator pozwalający szybko i przyjemnie przygotować własne, dobry model uszkodzeń i realistyczny widok z kabiny (ta latająca na wszystkie strony głowa kierowcy...). Obecnie tytuł trochę już zapomniany – a szkoda, bo grało się w niego naprawdę nieźle i dwójka, ze współczesną grafiką, byłaby jak najbardziej pożądana!

Koń z kopyta gumy rwie.

Znowu w życiu mi nie wyszło...

Easy, riders!



Panie szofer, gazu!

Wersja PL

Nieco przerośnięte pudełko na DVD, z w miarę fajną grafiką kryjącą się za sprawiającą takie sobie wrażenie folią – na pierwszy rzut oka można pomyśleć, że jest to jakaś nowa wersja Maluch Racera. Na pewno nie wygląda to na najlepszą obecnie na PC samochodówkę poświęconą wyścigom w terenie! Niezbyt ciekawe wrażenie sprawia zresztą również instrukcja: 16 czarno-białych stron z opisem podstawowych opcji wygląda na ksero, ale trzeba przyznać, że po ich przeczytaniu problemów z grą (o ile ma się pojęcie o jeździe samochodem) nikt mieć nie powinien, mimo że parę literówek i dziwnie brzmiących zdań się znajdzie (nawet na pudełku)... Ale nie to jest tutaj najważniejsze. **Sama gra pozostawiona została w oryginalnej wersji angielskiej**, ale lepsze to niż słabej jakości spolszczenie – a dzięki instrukcji nawet bez znajomości angielskiego z poruszaniem się po menu problemów nikt mieć nie powinien.

Zapomnijcie o grze za pomocą klawiatury lub prostego pada bez analogów. Tu trzeba kierownicy!

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ dość duży realizm
- \+ 65 wyscigów
- \+ świetny widok z kokpitu
- \+ 5 poziomów trudności
- \+ duże możliwości zmiany setupu
- \+ przystępna cena

- − niewykorzystany potencjał multi
- − słaby komentator
- − zdecydowanie nie na klawiaturę!

CRC 2005

(zgodnie z opisem dostępnym w instrukcji) skopiować pliki mp3 do odpowiedniego katalogu, i gotowe. To tyle, jeśli chodzi o uwagi związane z odgłosami, bo silniki wyją kiedy powinny, blachy się gną, a amortyzatory pracują – czyli w normie i to wysokiej.

Zastrzeżeń nie budzi również oprawa graficzna, choć trzeba przyznać, że gra ma jednak dość wysokie wymagania odnośnie sprzętu, bo po włączeniu wszystkich bajerów nawet w 1024×768 było już za wolno. Tyle że część efektów to czystej wody bajery, takie jak podbicie kontrastu, dodanie do obrazu ziarna, HDR (dzięki czemu uzyskujemy na przykład przepalone niebo – nie wiem jak wam, ale mnie wystarczy, że zbyt jasne światło wkurza mnie w rzeczywistości, by się nim jeszcze katować w grach) czy rozmycie obrazu. To ostatnie fajnie się wprawdzie prezentuje na powtórkach oraz przy widoku z kabiny, kiedy to **przy bardziej brutalnych podskokach świat się nam rozmazuje**, ale można z tego bez większego żalu zrezygnować – tym bardziej że lepsze czasy wykręca się bez takich bajerów.

Cross dla każdego!

Czy to wystarczy, żeby zdetronizować FlatOuta? Przecież nie ma ani skoków o samochodzie, ani takiej liczby obiektów do zniszczenia, nie wykorzystano potencjału multi... Wystarczy jednak odpalić grę, wybrać widok ze środka (inne kamery też są, ale to już nie to) i przejechać parę okrążeń. Jak to trafnie stwierdził jeden z nie-maniaków – nawet gdy gra ktoś inny, widać, że się dobrze bawi! I jeszcze jedno – zobaczcie na cenę tej gry... po prostu masakra! **|CDA|**

Bo nie o to chodzi, by złapać króliczka, ale by gonić go.

Aa, aa, aa – szarobure obydwa.

Whisky, moja rozkoja-żono. ;)

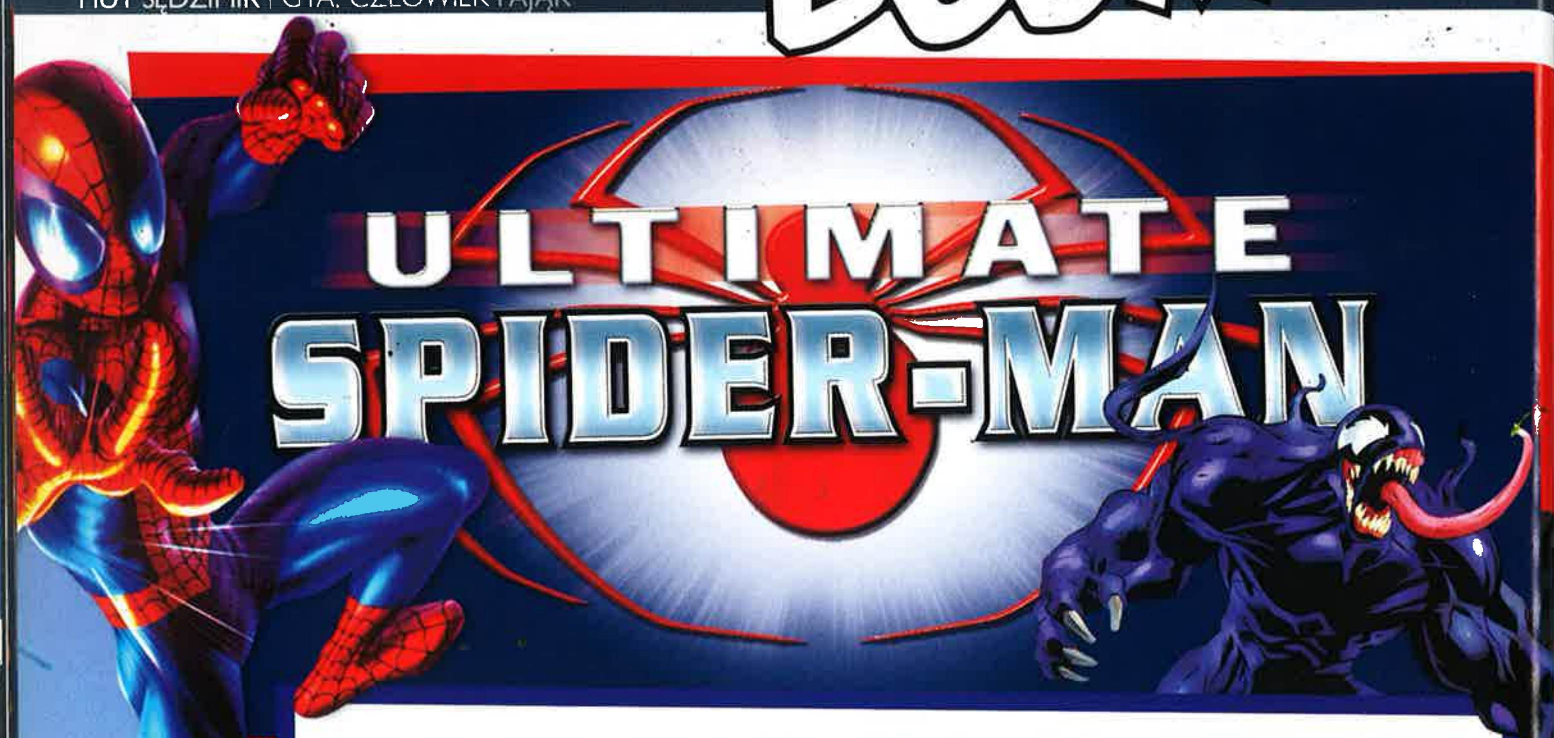
SAMSUNG
Multimedialny czteropak
SyncMaster 730MP
• 17" monitor LCD
• telewizor z funkcją PIP i PBP
• wbudowany tuner radiowy
• wejścia DVI, S-Video i Composite-Video
• czytnik kart multimedialnych (Memory Stick, Smart Media, Compact Flash etc.)
• głośniki z systemem dźwięku Dolby Surround
• kontrast 450:1
• jasność 300 cd/m²
• kąty widzenia 140:140
• czas reakcji 16 ms
www.samsung.pl | infolinia: 0-801 801 881

PRODUCENT: TREYARCH/BEENOX
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.ULTIMATESPIDERMANGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | GTA: CZŁOWIEK PAJĄK

BOOM



W końcu jest – pierwsza porządna produkcja ze Spider-Manem wydana na PC! Więcej nawet, Ultimate Spider-Man to tytuł, który najlepiej ze wszystkich komiksowych gier oddaje klimat prawdziwych, papierowych zeszytów. Niestety włącznie ze schematami i uproszczeniami typowymi dla tej formy wyrazu...

Recenzji Ultimate Spider-Mana nie da się zacząć inaczej jak właśnie od tego – dzięki technologii cel-shading, pomysłowym ujęciom i pracy kamery w filmikach między misjami oraz animowanym wstawkom pojawiającym się na ekranie również w trakcie właściwej gry **to, co dzieje się na ekranie, wygląda jak prawdziwy komiks**, puszczony w ruch przez specjalistów od komputerowej grafiki. Mieliśmy już kilka gier, które próbowały osiągnąć podobny efekt, na czele z całkiem udaną XIII, wydaną dwa lata temu przez Ubisoft, żadnej jednak nie udało się to aż tak dobrze. **To największy atut Ultimate Spider-Mana i jeden z najważniejszych powodów, dla którego fani komiksu powinni zainteresować się tą produkcją.**

Brian Master Bendis

Najważniejszy, ale nie jedyny. Tytuł gry jednoznacznie wskazuje, że bazuje na licencji komiksowej serii Ultimate, w której wszyscy najważniejsi bohaterowie Marvela przedstawieni są jako nastolatkowie. Ten zabieg dał scenarzystom i rysownikom okazję do napisania historii herosów od nowa, pozwolił na „unowocześnienie" postaci, takich jak X-Men, Fantastic Four czy właśnie Spider-Man. To zadanie zostało powierzone największym specjalistom w branży, **opiekę nad serią Ultimate Spider-Man przejął autor rewelacyjnych fabuł Brian Michael Bendis** (specjalista od Daredevila, twórca błyskotliwego cyklu Powers). Bendis brał również czynny udział w pracach nad grą, dbał o to, by interaktywne przygody Człowieka Pająka nie odbiegały poziomem od tego, co znają czytelnicy komiksów.

Paczka Petera

Co więc tu mamy? Całą historię transformacji Petera Parkera w Człowieka Pająka poznajemy w krótkiej animacji na początku gry, potem zaś, bez zbędnych opowieści, trafiamy na ulice wirtualnego Nowego Jorku. Dzieje się coś podejrzanego, bo pajęczy instynkt Spider-Mana wariuje. Okazuje się, że szkolny kolega Petera, Eddie Brock, wykradł z laboratorium swojego ojca specyfik, który zmienia go w Venoma – mrocznego, złego odpowiednika Spider-Mana. Trzeba go powstrzymać, bo Venom żywi się ludźmi, a Eddie Brock nie potrafi kontrolować nowych mocy. Po drodze do finałowej konfrontacji **spotkasz jeszcze kilka innych postaci z uniwersum Marvela** – przyjaciół (Mary Jane i Johnny'ego Storma) oraz wrogów (m.in. Rhino, Shockera, Green Goblina). Wszystko to opowiedziane jest w tempie i stylu znanym z komiksowej serii Ultimate Spider-Man, tyle tylko, że...

Nudne wypełniacze

...kończy się bardzo szybko. O ile styl graficzny i ogólny klimat to największe zalety Ultimate Spider-Mana, tak **struktura gry i jej długość stanowią jej najbardziej fundamentalne wady**. Na pierwszy rzut oka rozgrywka skonstruowana jest podobnie jak w serii Grand Theft Auto – masz pełną swobodę przemieszczania się po całym, dość dużym mieście, a w określonych lokacjach możesz aktywować różnego rodzaju misje. Część z nich to zadania związane bezpośrednio z fabułą, część to zadania dodatkowe, które – niestety tylko pozornie – możesz wykonać, kiedy, i jeśli w ogóle, zechcesz.

Na pierwszy rzut oka rozgrywka skonstruowana jest podobnie jak w serii Grand Theft Auto – w rzeczywistości jednak swoboda jest mocno ograniczona.

SYSTEM WALKI, PODOBNIE JAK CAŁE STEROWANIE, JEST RACZEJ UPROSZCZONY.

TO BĘDZIE BOLAŁO...

WALKI Z BOSSAMI – NAJLEPSZE SEKWENCJE W CAŁEJ GRZE!

KOMIKSOWY TIMES SQUARE.

Pozornie, bo misje fabularne pojawiają się na mapie dopiero po zaliczeniu określonej liczby tych dodatkowych. Co gorsza, czasami „otwierasz" nie tyle samą misję, co animowany przerywnik. Takiemu rozwiązaniu nietrudno odmówić wewnętrznej logiki. Misji stricte fabularnych nie ma zbyt wiele (na 4-5 godzin zabawy), więc rozsądne zdaje się wypełnienie czasu zabawy zadaniami dodatkowymi. Nie narzekałbym więc na strukturę gry, gdyby nie to, że **misje-wypełniacze są zwyczajnie nudne**.

Miejskie wpadki

Dzielą się na trzy rodzaje – Race, Combat Tour i City Event. Te pierwsze to wyścig z czasem, musisz w nich zaliczyć określoną liczbę punktów kontrolnych. To zadania zdecydowanie najgorsze, punkty kontrolne umieszczone są zwykle w trudno dostępnych miejscach, do tego dochodzą jeszcze problemy ze sterowaniem i zbyt wolną kamerą. Te drugie to zadania bardzo proste – w kilku punktach miasta czeka na ciebie grupa rzezimieszków, których musisz sprowadzić do parteru i skrępować siecią. City Event to zadania teoretycznie najciekawsze i najbardziej zgodne z duchem komiksu, musisz w nich bowiem ratować z najróżniejszych opresji mieszkańców NYC. Nawet one jednak szybko zaczynają się powtarzać, w końcu obijanie pysków opryszkom terroryzującym bezbronną babcię czy powstrzymywanie **uciekającego samochodu z bandytami też się nudzi**. Przy okazji – sądząc po tej grze – w Nowym Jorku wielu jest niezdecydowanych samobójców, bo co trzecie-czwarte zadanie typu City Event to ratowanie nieboraków zwisających z krawędzi budynków.

Sieć na bossa

Najciekawsze są więc misje fabularne, choć i w nich właściwie tylko walczysz lub kogoś gonisz. Kiedy jednak towarzyszy im jakaś podbudowa fabularna, angażujesz się w misje dużo mocniej, zabawa automatycznie staje się bardziej wciągająca. Misje fabularne to również dość częste **walki z bossami – najbardziej emocjonujący element rozgrywki**. Zgodnie z długą tradycją gier konsolowych (choć wydany na PC równolegle z wersjami PS2 i Xbox, Ultimate Spider-Man to jednak gra z rodowodem konsolowym), na każdego bossa trzeba wpierw znaleźć sposób, a potem go zrealizować. To właśnie dlatego te fragmenty gry bawią najbardziej.

Spider vs. Venom

Sporą atrakcją dla fanów komiksu będzie na pewno to, że **w części misji fabularnych można sterować Venomem**. Kieruje się nim podobnie jak Spider-Manem, jednak zakres jego ruchów jest inny. Venom nie korzysta z sieci ani podczas walki (przeciwników atakuje pięściami lub naprawdę zabójczymi mackami), ani podczas przemieszczania się po mieście (za to skacze baaaaardzo wysoko i równie daleko). Jeszcze jedna ważna różnica między obiema postaciami to sposób regenerowania energii – Spider-Man jest skazany na zdrowotne znajdźki, Venom może zjadać (a właściwie pochłaniać) niewinnych przechodniów i wrogów. Mroczną wersją Pająka gra się naprawdę dobrze (jego skoki dają wrażenie prawdziwej supermocy), szkoda, że misje z nim są rzadkie, a wśród nich trafiła się również najbardziej chyba frustrująca sekwencja w całej grze, czyli pościg za Electro.

W sieci pająka

Dobrze się również gra Spider-Manem, mam jednak żal do programistów z Treyarch, że uprościli system sterowania, obmyślony na potrzeby swojej wcześniejszej „pajęczej" produkcji, gry Spider-Man 2 z konsol. Tam Człowiek Pająk potrafił wypuszczać jednocześnie dwie sieci, a dzięki dużej liczbie zdobywanych w trakcie zabawy dodatkowych akrobacji sprawny gracz – jak na przykład nasz redakcyjny Pan Rado – mógł fruwać nad miastem z trudną do uwierzenia gracją. Tu sieć jest tylko jedna, liczba akrobacji zmalała do minimum, gracja poszła w odstawkę. Szkoda. Przy okazji warto dodać, że Ultimate Spider-Man w wersji PC jest **absolutnie niegrywalny, jeśli korzystasz tylko z myszki i klawiatury**. Piszemy tak przy wielu konsolowych konwersjach, ale w tym przypadku to nie przesada – **bez pada po prostu nie ma grania**.

Kto świsnął tekstury?

Konsolowy rodowód gry jest odczuwalny również w oprawie graficznej. Jej styl zasługuje na najwyższe uznanie, ale pod względem technikaliów nie sposób nie dostrzec słabości. Zdarza się przenikanie obiektów, one same są niespecjalnie szczegółowe, **największą wadą grafiki jest jednak zbyt późne pojawianie się tekstur na modelach 3D**. Wygląda to tak, jakby usunięto konsolowe ograniczenie w obcinaniu horyzontu, ale pozostawiono... konsolowy dystans, na jakim wyświetlane są tekstury. W efekcie kiedy staniesz na wysokim budynku, widzisz ciągnące się daleko budowle, ale tylko te najbliżej ciebie mają na sobie tekstury, reszta zaś to zwykłe jednokolorowe klocki. Nie wygląda to zbyt ładnie... Oprawa dźwiękowa reprezentuje natomiast poziom całkiem przyzwoity, **jedyne zastrzeżenia mam do gadek bohaterów powtarzanych zbyt często i nie zawsze zgodnie z tym, co dzieje się na ekranie** – to jednak drobiazg.

Pierwsza porządna produkcja ze Spider-Manem wydana na PC!

24 strony

Ultimate Spider-Man to porządna gra, trudno jednak wystawić jej ocenę.

W porównaniu z wcześniejszą produkcją Treyarch to raczej krok wstecz, tamten Spider-Man ukazał się jednak tylko na konsole, więc PC-towców i tak nie obchodzi. Na blaszaku trudno znaleźć lepszą komiksową grę akcji, ale – po pierwsze – to wynik niedużej konkurencji, po drugie zaś – gra bez pada, a więc urządzenia wciąż nieczęsto używanego na tej platformie, nadaje się tylko na podstawek pod kawę. Do tego dochodzi jeszcze „krótkość" (czyli „niedługa długość") całej zabawy... Standardowy format komiksu w USA to cieniutki, 24-stronicowy zeszycik, który czyta się z przyjemnością, ale szybko, a potem bez większego żalu zostawia w metrze. To bardzo dobre porównanie również dla Ultimate Spider-Mana. |CDA|

7+

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		8
AUDIO		8

WERDYKT

- ⊕ ruchomy komiks!
- ⊕ scenariusz Bendisa
- ⊕ póki się nie znudzi (lub nie skończy), gra się całkiem przyjemnie
- ⊕ mało jest na PC gier o superbohaterach, a ta jest solidna
- ⊖ struktura gry
- ⊖ monotonność, powtarzalność misji dodatkowych
- ⊖ błędy w grafice (tekstury)

ANIMOWANE PRZERYWNIKI TO PUSZCZONY W RUCH KOMIKS. EFEKT JEST NIE-PRAW-DO-PO-DOB-NY!

PRODUCENT: RAVEN/BEENOX
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.XMENLEGENDS2.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | DIABLO Z MUTANTAMI

To Alfered Hitchcock powiedział – jak pewnie wszyscy doskonale wiedzą – że dobry film powinien się zacząć od trzęsienia ziemi, a w kolejnych scenach napięcie powinno rosnąć. X-Men Legends II również ma swoje trzęsienie ziemi. Dla koneserów.

X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

Taki jest początek: Magneto, wraz kilkoma mutantami z Brotherhood, bez trudu rozbraja ochronę pilnie strzeżonej bazy wojskowej, spotyka grupę X-Menów, zamiast ciosów wymienia z nimi tylko kilka nerwowych zaczepek, Wolverine pokazuje Sabretoothowi 'fuck you' swoim szponem z adamantium, wszyscy wspólnie... ratują uwięzionego w kompleksie Profesora Xaviera. W tym momencie każdy fan mutantów Marvela czuje jak krzesło, na którym siedzi, przetrąca potężna siła. Z hukiem uderza w podłogę, którą zaczynają wstrząsać podziemne dreszcze. Trzęsienie ziemi!

Jak w każdym szanującym się RPG-u, są podziemia z pająkami...

Babka z superherosami

W krótkim czasie trafiły na rynek dwie gry wykorzystujące licencje najpopularniejszych komiksów firmy Marvel – Ultimate Spider-Man oraz X-Men Legends II. Różni je niemal wszystko, poczynając od stylu rozgrywki, a kończąc na oprawie graficznej, łączy zaś jedno – obie, choć z różnych powodów, **są produkcjami, obok których żaden fan paneli i dymków nie może przejść obojętnie.** Aha, jest jeszcze jedna rzecz wspólna: obie mają naprawdę udaną fabułę. Co prawda, za historią opowiedzianą w X-Men Legends II nie stoi tuz taki jak odpowiedzialny za fabułę Ultimate Spider-Man Brian Michael Bendis, ale kto wie, czy to właśnie nie ona jest ciekawsza.

Dwie „od zawsze" skłócone frakcje mutantów zawierają czasowe przymierze, łącząc siły przeciwko jeszcze większemu wrogowi – potężnemu mutantowi o imieniu Apocalypse, który chce przejąć władzę nad światem. By zrealizować swój plan, Apocalypse musi wykorzystać DNA kilku podwładnych Magneto i Xaviera, porywa ich, a walka o odbicie więźniów jest jednym z elementów pchających całą historię do przodu. **Całość podzielona jest na pięć aktów, w każdym z nich spotykasz co najmniej kilka interesujących postaci, znanych z kart komiksowych zeszytów.** Gra naszpikowana jest superbohaterami jak dobra babka rodzynkami. To zasługa po części tego, że uniwersum X-Men jest dość licznie zaludnione (zamutancione?), ale również tego, że fabuła gry całą tę kolorową hałastrę wprowadza do akcji w bardzo sprytny sposób. Nie szczędzi przy tym wielu błyskotliwych aluzji, dowcipnych kwestii dialogowych, które **dla fanów oryginalnego komiksu będą jak lukier na rzeczonej babce.**

Grasz na konsoli czy na PC

Fabuła ma w X-Men Legens II duże znaczenie, choćby dlatego, że tytuł ten należy do gatun-

Gdyby zamiast mutantów byli wojownicy i klerycy, grę łatwo można by pomylić z tradycyjną grą fantasy RPG.

Niech mnie piorun strzeli...

Trudno powiedzieć – uciekli z cyrku czy z poprawczaka?!?

ku... **action-RPG**. Zazwyczaj gry bazujące na komiksach to proste zręcznościówki, ta produkcja jednak łamie schemat. Co więcej, choć wzorowana jest na takich konsolowych RPG-ach jak Baldur's Gate: Dark Alliance czy Champions of Norrath, niewiele ustępuje pod względem liczby wątków i zadań pobocznych takim PC-towym produkcjom jak Diablo II czy – tu przesadzam, ale tylko odrobinę – Dungeon Siege. **Elementy RPG potraktowane są w grze na poważnie**, są punkty doświadczenia, rozwijanie statystyk i umiejętności specjalnych postaci, zbieranie ekwipunku w podziemiach itd. Jednak to, czy akcent w sformułowaniu „action-RPG" będzie leżał mocniej na pierwszym czy na drugim wyrazie, zależy od wybranego systemu sterowania.

Jeśli wolisz zagrać w RPG-a w stylu Dungeon Siege'a, wybierz sterowanie wykorzystujące przede wszystkim myszkę. Wtedy – w uproszczeniu – klikając wybrany fragment lokacji sprawiasz, że drużyna zmierza w to miejsce, klikając przeciwnika zadajesz mu cios, trzymając wciśnięty przycisk myszy kontynuujesz atak. Jeżeli chcesz więcej akcji, drużyną kieruj przy użyciu klawiatury. W tej konfiguracji klawisze WSAD odpowiadają za przemieszczanie się po lokacji, a klawisze numpada pozwalają wyprowadzać ciosy.

Choć zaskoczyło to nawet mnie, **dużo lepiej grało mi się na drugi z opisanych sposobów.** Łatwiej wyprowadzałem kombosy, czułem większą kontrolę nad bohaterami, gra była też żywsza, wymagała większego zaangażowania. **Kiedy grasz na klawiaturze, X-Men Legends II rzeczywiście zasługuje na nazwę „action-RPG"**, łączy elementy zręcznościowe i role playing, a nie jest tylko, jak np. przywoływane już Diablo, po prostu uproszczonym RPG-iem.

To, czy akcent w sformułowaniu „action-RPG" będzie leżał mocniej na pierwszym czy na drugim wyrazie, zależy od wybranego systemu sterowania.

X-tremalna walka

Trzeba wyjaśnić, jak w rzeczywistości wygląda gra w X-Men Legends II, bo posiadacze PC-tów jak dotąd nie mieli właściwie styczności z żadną podobną produkcją. Więc tak – pod twoją kontrolą znajduje się czteroosobowa drużyna mutantów, jednak w każdej chwili bezpośrednio kierujesz tylko jednym z nich, reszta podąża za aktualnie wybranym liderem. Parametry sztucznej inteligencji możesz w pewnym zakresie ustalić, tzn. decydujesz o tym, czy może ona sama atakować dowolnych przeciwników, czy i przy jakiej utracie zdrowia może korzystać z eliksirów leczniczych, jakie moce specjalne powinna stosować w pierwszej kolejności. Jeśli chcesz, możesz niemal całkowicie zrezygnować z elementów RPG, pozwalając AI na samodzielne rozwijanie statystyk i umiejętności oraz przydzielanie ekwipunku, choć jak sądzę, weterani PC-towych RPG-ów będą woleli raczej zająć się tym samodzielnie.

Czwórka twoich mutantów przemierza kolejne lokacje, przede wszystkim ścierając się z licznymi zastępami wrogów. **Walka to w X-Men Legends II gwóźdź programu**, czynności związane z fabułą (rozmowy z NPC-ami, operowanie przy różnych terminalach komputerowych itd.) sprowadzają się właściwie tylko do wciśnięcia klawisza „użyj". Na szczęście potyczki z mutantami Apocalypse'a nie nudzą, nie stają się monotonne – przeciwnicy są zróżnicowani, korzystają z różnych ataków (na bliski/daleki dystans), dodatkowych mocy, bywają też odporni na pewne moce mutantów z X-Men i Brotherhood. **Dość często trafiasz również na bossów**, przeciwników dużo trudniejszych, których pokonujesz po długim pojedynku, w którym czynny udział biorą wszyscy członkowie drużyny. Akcja cały czas jest dynamiczna, trzyma przed ekranem.

Dostatek mutantów

Co jakiś czas trafiasz też w lokacjach na oznaczone znakiem X teleporty, które pozwalają na zapisanie stanu gry, powrót do bazy (choćby po to, by zostawić zebrane przedmioty), a także wymianę członków drużyny. **W grze występuje 18 grywalnych postaci**, które początkowo reprezentują poziom dość zbliżony, później jednak, wraz ze zdobywaniem doświadczenia i mocy specjalnych, zmieniają się w postacie odmienne nie tylko za sprawą wyglądu. Wielokrotne przechodzenie gry w różnych konfiguracjach drużyny to oczywiście zadanie dla największych fanatyków, ale na pewno, nawet mimo jej liniowego charakteru, będzie to za każdym razem przeżycie nieco inne – supermocy jest w grze grubo ponad setka, a od drugiego, trzeciego aktu zaczniesz w walce bazować głównie na nich.

Niektóre z mocy, np. należąca do Magneto umiejętność przyciągania metalu, przydają się również przy rozwiązywaniu prostych zagadek (zazwyczaj prowadzących do bonusowych obszarów lokacji, specjalnych przedmiotów itd.), członków drużyny będziesz więc musiał zmieniać również z tego powodu. Tych graczy, którzy zaczytują się komiksami z X-Men, ucieszy **możliwość przebierania bohaterów w różne kostiumy, przedstawiające różne komiksowe i filmowe wariacje na temat danych postaci.** Takie smaczki świadczą o tym, że twórcy gry to autentyczni fani komiksu, którzy na poważnie, i z zaangażowaniem podeszli do tematu.

Smaczne smaczki

Twórcy gry to zresztą nie tylko fani komiksu, ale i dobrych gier, bo również **w samej rozgrywce sporo jest drobnych smaczków**, które wpływają na nią w sposób wyśmienity. System walki rozbudowany jest dużo bardziej, niż zdaje się na pierwszy rzut oka, pozwala nie tylko na wyprowadzanie uderzeń (w dwóch wersjach, słabszej i mocniejszej), ale i łapanie oraz rzucanie przeciwnikiem. Lokacje zbudowane są

Walki z bossami kończące każdy akt są długie i spektakularne.

Drobne niedociągnięcia X-Men Legends II równoważy wysoką miodnością, bardzo dobrą fabułą oraz bogatą galerią postaci grywalnych i niegrywalnych.

W PC-towej wersji gry pojawiły się nowe grywalne postacie, w oryginale występujące w fabule. W efekcie może się zdarzyć, że naraz na ekranie pojawia się dwóch jednakowych mutantów.

Ten mroczny typek sprzeda ci... poziom doświadczenia.

z obiektów, które mniej więcej w 75% można zniszczyć – np. rzucając w nie jednym z pionków Apocalypse'a. Przeciwnicy, choć i tak zróżnicowani pod względem wyglądu i wykorzystywanych ataków, mają też pewien zestaw modyfikatorów, dzięki którym przedstawiciele tego samego „rodzaju" mogą być od siebie inni, np. jeden szybciej się porusza, drugi jest odporny na ogień.

Troskę o gracza widać również w dostępnych trybach gry. **Główną fabułę można przejść w pojedynkę, ale również w kilku graczy** (maksymalnie czterech) w trybie co-operative. Zabawa w multi odbywa się oczywiście przez sieć, ale dwóch, a na upartego nawet więcej graczy, może spróbować zagrać na jednym komputerze (jeśli tylko uda się wam odpowiednio rozłożyć system sterowania na myszkę, klawiaturę i pady). Poza tym gra oferuje jeszcze tryb **Danger Room**, w którym możesz rozegrać pojedynki mutantów, samodzielnie decydując o tym, gdzie będzie się toczyła walka i kto stanie w niej naprzeciwko siebie. **X-Men Legends II to dawka grywalności, która starczy na dużo dłużej niż recenzowany wcześniej Ultimate Spider-Man.**

Supermoce są super!

Cieszy to, że PC-towa wersja gry z tak mocnymi konsolowymi korzeniami (pierwsza część X-Men Legends wyszła przecież tylko na PS2, Xboksa i GameCube'a) **nie odrzuca nieprzemyślanym sterowaniem czy gorszą niż blaszakowy standard grafiką.** Oprawa X-Men Legends II nie jest może powalająca, ale w ruchu, na ekranie robi bardzo dobre wrażenie. To także zasługa komiksowej konwencji grafiki, w której wykorzystano technologię cel-shading. Nie da się jej co prawda porównać z rewelacyjnie wystylizowanym Ultimate Spider-Manem, ale i tak broni się ona wyśmienicie. Szczególnie efekty działania supermocy są naprawdę... super, te potężniejsze wypełniają matrycę monitora rozbłyskami, kolorowym światłem itd. Od razu widzisz, że zrobiłeś coś, co jest tylko w zasięgu mutantów.

X-Men Legends II spodobało mi się tak bardzo, że z trudem dostrzegłem jakiekolwiek potknięcia tej produkcji. Lista błędów nie jest długa, ponadto żaden z nich nie wpływa znacząco na grywalność. Podczas gry w sieci zdarzają się niewielkie lagi, czasem występuje niemal niezauważalne opóźnienie w odświeżaniu ekranu, **przemieszczanie się po menu jest niezgodne z PC-towymi konwencjami** (w jednym z podmenu klawisz [Enter] służy do... wyjścia!), automapa mogłaby zawierać więcej informacji i być bardziej czytelna. To właściwie wszystko – a więc niewiele.

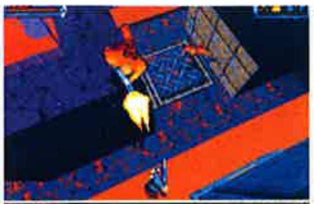
Paperback edition

Swoje nieistotne niedociągnięcia X-Men Legends II równoważy wysokim poziomem miodności, bardzo dobrą fabułą oraz bogatą galerią postaci grywalnych i niegrywalnych. **Polecam ją nie tylko komiksiarzom, ale również** fanom gier action-RPG, bo gdyby zamienić Wolverine'a na Wojownika, Storm na Czarodziejkę, a Apocalypse'a na jakiegoś Diabolicznego Nekromantę, produkcja ta właściwie w niczym nie ustępowałaby najbardziej porządnym klonom Diablo na rynku.

Poza 24-stronicowymi zeszycikami, komiksy wydaje się w USA również w formie dwustu-trzystustronicowych albumów, zbierających kilka, kilkanaście odcinków danego cyklu. O ile Ultimate Spider-Mana porównać można do tych pierwszych, tak X-Men Legends II to rozrywka raczej tego drugiego rodzaju – gruba i solidnie oprawiona. **|CDA|**

Powrót do źródeł?

Studio Raven, twórcy X-Men Legends II, zasłynęło ostatnio przede wszystkim doskonałymi grami FPS (Soldier of Fortune, Jedi Knight: Jedi Academy, a ostatnio Quake IV) i z nimi się głównie kojarzy. Okazuje się jednak, że Raven ma na koncie produkcje zbliżone do X-Men Legends II – stareńkie gry Mageslayer i Take No Prisoners, obie z 1997 roku. Nie było w nich co prawda poważniejszych elementów RPG, ale i jeden, i drugi tytuł przedstawiał akcję w sposób identyczny jak X-Men Legends II, podobna była również liczba przeciwników, których trzeba było zabić w drodze do animacji końcowej. Czyżby powrót do źródeł? Jeśli tak, prosilibyśmy jeszcze nowego Heretika i Hexena!



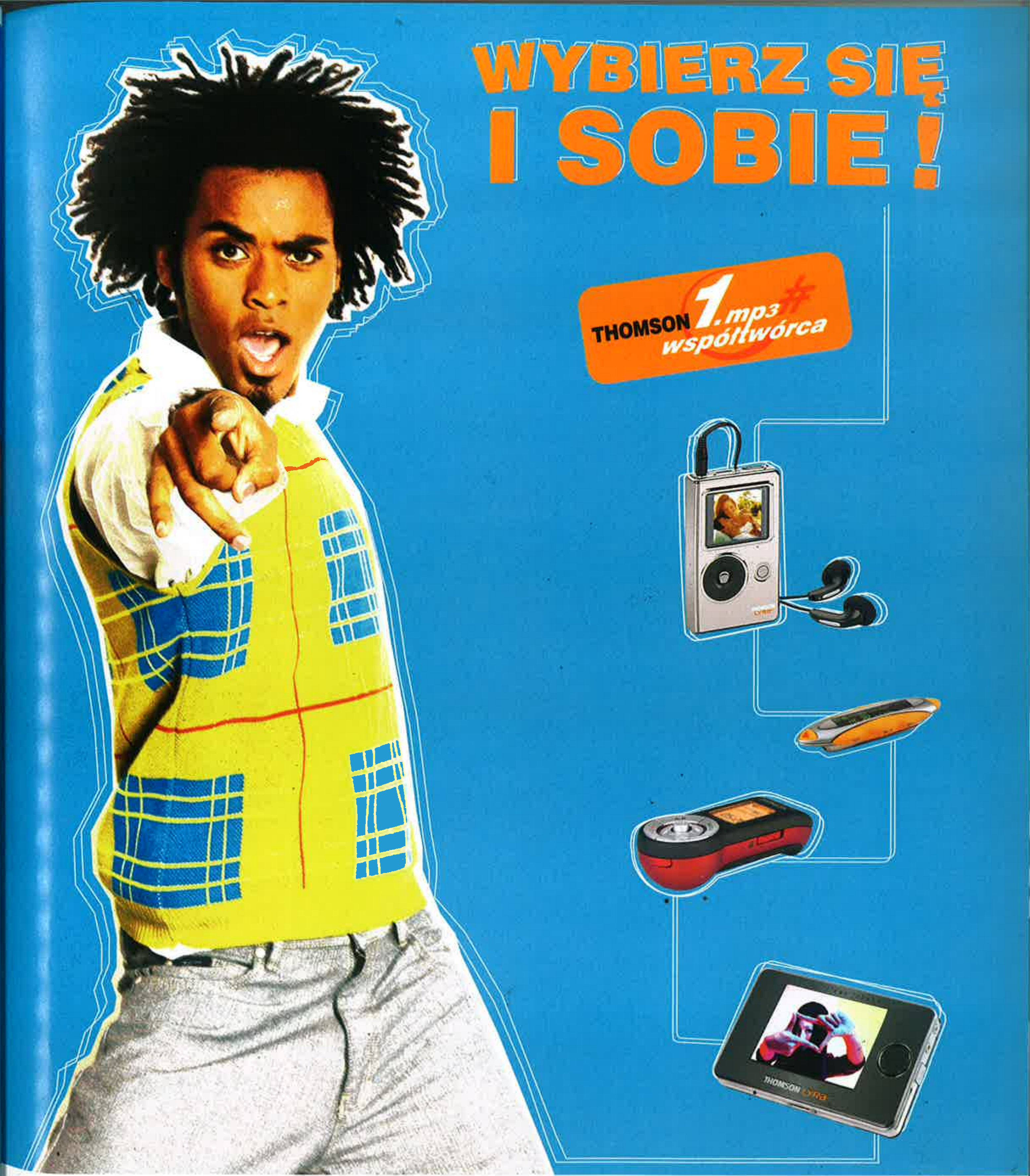
8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- + świetny action-RPG
- + bogata galeria postaci
- + mnóstwo smaczków dla fanów komiksu
- + nie czuć konsolowego rodowodu

- – trochę drobiazgów



Noś, co lubisz.

Sam zdecyduj, co Ci najbardziej pasuje. Masz do wyboru **radio/odtwarzacz/nagrywarkę** albo **USB-key** do łatwego przenoszenia danych lub **5-gigowy cyfrowy album**, żebyś mógł wszystkim pokazywać swoje zdjęcia, albo **multimedialny „jukebox"** do nagrywania i odtwarzania filmów, muzyki i zdjęć... Thomson Lyra. Wszystko, co Twoje, noś zawsze przy sobie.

THOMSON LYRA

PRODUCENT: QUANTIC DREAM
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.FAHRENHEITGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 10/2005 CD 10/2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | PRZYGODÓWKA Z CHARAKTEREM

Dziś na obiad będą flaczki.

FAHRENHEIT

Mam tyle do powiedzenia, że nie wiem, od czego zacząć. Naprawdę nie wiem. Po odpaleniu Fahrenheita zniknąłem dla świata na dobre i powiem z ręką na sercu, że po pierwszej godzinie gry byłem pewny, że oto stoi przede mną przygodówka doskonała.

Niestety z czasem czar prysł, a ja olśniony początkowymi etapami coraz bardziej kręciłem nosem. W zasadzie trudno nawet wrzucić Fahrenheita do konkretnej szuflady. **Niby jest to przygodówka, ale tak diametralnie inna od typowych przedstawicielek tego gatunku, że używam tej nazwy z dużą rezerwą.** Od razu też uprzedzam – wprowadzone tu rozwiązania z całą pewnością **nie przypadną do gustu ortodoksyjnym** fanom gier przygodowych, dla których najmniejsza nawet szczypta elementów zręcznościowych stawia daną produkcję z góry na przegranej pozycji. Tu niestety nie ma szczypty. Tu są tego całe tony.

Co więcej, nawet schemat prowadzenia rozgrywki odbiega znacząco od tego, do czego zdążyliśmy się przez ostatnie lata przyzwyczaić (ale to akurat zaliczam grze na plus). Nie ma tu zbierania mnóstwa okolicznych śmieci i upychania ich w bezdennych kieszeniach, nie ma łączenia pierwszego z drugim, by uzyskać coś trzeciego, nie mamy upierdliwych, nielogicznych i nieraz wrzuconych na siłę łamigłówek, nad których rozwiązaniem ślęczymy całe popołudnie. Tu tego nie znajdziecie. Nasuwa się proste pytanie – co wobec tego jest? To, co najważniejsze – **ogromna grywalność, intrygujący scenariusz, momentami perfekcyjny klimat, niezła grafika i powalająca oprawa dźwiękowa.** Czy to wszystko? Absolutnie nie. Fahrenheit to gra pęczniejąca od ciekawych, nieznanych wcześniej rozwiązań, **to produkcja ze wszech miar nowatorska, próbująca na nowo zdefiniować, czym gra przygodowa jest. A raczej – czym powinna być.**

Kino mocnych wrażeń

Lucas Kane to zwykły szary obywatel, mieszkaniec Nowego Jorku. Człowiek, jakich wiele. Pewnego fatalnego dnia jego spokojne, ułożone życie wali się w gruzy. Zabija człowieka. I choć w dłoni trzyma nóż, a bladoczerwona posoka wciąż sączy się z ran ofiary, **Lucas nie pamięta zupełnie nic z tego zdarzenia.** Nie wie, jak do tego doszło, nie wie, jak się tu znalazł, wreszcie nie wie, kim jest ten biedak leżący w kałuży krzepnącej krwi. To właśnie w jego – Lucasa – skórę przyjdzie nam się wcielić. **Podczas całej gry, balansując na krawędzi szaleństwa i desperacji, będziesz próbował zrozumieć, co pchnęło go do tego czynu.**

Schizo, schizo!

By nie było za nudno, **wcielamy się również w parę detektywów** nowojorskiej policji (Carlę Valenti i Tylera Milesa), którzy zajmują się sprawą tego bestialskiego morderstwa. Cała gra podzielona jest na szereg krótkich fragmentów, podczas których na przemian stajesz się to łowcą, to uciekinierem (a nawet na krótkie chwile postacią trzecioplanową). Przyznam, że mimo wcześniejszych obaw, **podział na role wypadł po prostu świetnie**, choć czasem łatwo nabawić się rozdwojenia jaźni. Np. mamy ciekawą sytuację, kiedy jako Kane odpowiadamy na pytania policjanta, próbując zmylić jego ewentualne domysły, zaś po chwili, gdy Kane wychodzi, już w skórze gliniarza grzebiemy w biurku podejrzanego, poszukując jakichkolwiek dowodów przeciwko niemu. Takich pokręconych sytuacji jest tu zresztą więcej.

Wysokie loty, ale...

Przedstawiona w Fahrenheit opowieść jest całkiem przyzwoita i generalnie niemal przez cały czas trzyma w napięciu i niepewności. Końcówka nieco zawodzi, bo z ciężkiego, mrocznego thrillera gra przeistacza się w lekkie s.f. Nie podoba mi się ta metamorfoza. Odniosłem wrażenie, że twórcy przedobrzyli, chcąc upchnąć do jednej gry zbyt wiele rozmaitych wątków. Pod względem fabularnym pierwsza połowa gry jest bezbłędna, druga zaś to już dziwaczna mieszanina gatunkowa. Trochę to rozczarowuje, bo po tak wybornym początku apetyt rośnie. A tymczasem z dramatycznej walki człowieka zaplątanego w zbrodnię gra przekształca się w jakąś pokraczną hybrydę Matriksa (pod koniec gry nasz bohater wywija w powietrzu takie młynki, że sam Neo zzieleniałby z zazdrości). W tej grze znalazło się zresztą więcej udziwnień – są nawet etapy „skradankowe" (niezbyt interesujące zresztą). Więcej nie powiem, nie chcę spoilerować.

Pochwalić za to muszę **ogólną koncepcję przedstawienia wszelkich zdarzeń na ekranie.** Gra jest doskonale wyreżyserowana, a **gracz ma wrażenie aktywnego uczestnictwa w dobrej wysokobudżetowej produkcji filmowej.** Podkreślają to dodatkowo rozmaite detale, takie jak ustawienia kamer, podział ekranu na kilka mniej-

Do diabła – ależ ja mam wielkie stopy!

szych, pokazujących różne miejsca w tym samym czasie, ciągłe zmiany planu, dobre dialogi, świetny motion capture, filmowa muzyka, przedstawienie bohaterów w rozmaitych, nierzadko intymnych sytuacjach etc. **Całość naprawdę robi ogromne wrażenie, jeszcze nie widziałem produkcji, która tak doskonale zatarłaby granicę pomiędzy filmem a grą komputerową.**

Garść innowacji

A w czym się przejawia wspomniana przeze mnie rewolucyjność tej gry? Już spieszę z wyjaśnieniami. Przygodówki są z reguły liniowe do bólu i opierają się na starej jak świat zasadzie – możesz zrobić wszystko, pod warunkiem że będzie to odpowiadało dokładnie temu, co przewidzieli w danym miejscu scenarzyści. Po prawdzie to ty jako gracz animujesz postać pierwszoplanową, ale do twórców należy ostatnie słowo. To oni są tu od tego, by prowadzić cię za rączkę, by pokazać ci, dokąd masz iść, co zrobić, co podnieść albo z kim pogadać, by posunąć fabułę do przodu. To niepisane prawo tyczy się zresztą większości gier komputerowych (choć najwyraźniej odczuwamy to w grach przygodowych).

Punktem wyjścia programistów z Quantic Dream było zerwanie z tą tradycją. Dzięki temu właśnie Fahrenheit jest tak wyjątkowy, tak nietypowy. **Tutaj autentycznie na każdym kroku czujesz, że to właśnie ty jesteś panem sytuacji. Ty i nikt inny.** Tylko i wyłącznie od ciebie zależy, jak potoczą się wydarzenia, jak dramatyczny obrót przybiorą najprostsze sprawy. To oczywiście iluzja, bo nie da się zrobić czegoś, czego twórcy nie przewidzieli. W końcu to tylko gra i wszystko toczy się w ramach stworzonego na jej potrzeby scenariusza, to logiczne. Ale w jego obrębie masz w pewnych newralgicznych momentach bardzo dużą swobodę działania (jak np. w znanej z dema scenie morderstwa i zdarzeń tuż po). Wiąże się to z przygotowaną przez twórców misterną siecią czynności, które gracz może wykonać bądź nie. Daje to w efekcie dość sporą liczbę kombinacji, na jakie można poprowadzić rozgrywkę.

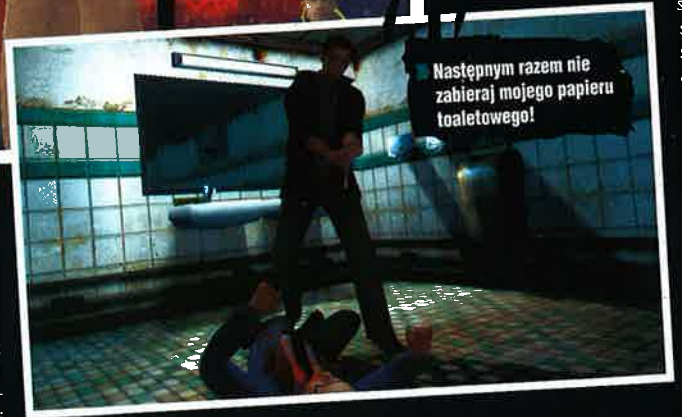
Co więcej, **prawie wszystko, co zrobisz, ma jasno widoczne konsekwencje w dalszych partiach gry**. Dzięki temu wrażenie nieskrępowanej wolności wyboru jest przeogromne. Jest to oczywiście wrażenie złudne, bo gra mimo wszystko leci punkt po punkcie według scenariusza. Ale jak pięknie udaje, że tego nie robi... Tak czy inaczej **ta sprytna sztuczka się twórcom wybitnie udała i choćby za to należą się owacje na stojąco.**

To produkcja za wszech miar nowatorska, próbująca na nowo zdefiniować, czym jest gra przygodowa. A raczej – czym być powinna.

Ciekawe, co za dekorator wnętrz tu pracował...

White men can't jump...

Ależ ona ma... nadąsaną minę!



Następnym razem nie zabieraj mojego papieru toaletowego!

Uważaj, by nie sfiksować!

To, jak rozegrasz dany rozdział, zależy przede wszystkim od twojego charakteru, opanowania i umiejętności szybkiego reagowania w sytuacjach stresowych. Bo w Fahrenheit nie liczy się tylko inteligencja. Równie ważny jest refleks, spryt, zdolność kojarzenia faktów, determinacja i zachowanie zimnej krwi. Tu przyda się wszystko po trochu.

Nie pamiętam, kiedy ostatnio tak bardzo utożsamiałem się z kierowaną przeze mnie postacią.

Warto wspomnieć, że **zaimplementowano w Fahrenheit wskaźnik kondycji psychicznej**. Raczej nie należy go bagatelizować, bo pomiędzy załamaniem nerwowym a postradaniem zmysłów jest bardzo cienka granica. Możemy poprawić swoje samopoczucie na rozmaite sposoby, pomagają w tym nawet drobiazgi, takie jak zaspokojenie głodu starym kawałkiem pizzy czy wypicie szklanki wody. Tak jest, tu o wszystkim decyduje gracz, nawet o tak błahych i nieistotnych dla fabuły czynnościach. Warto o tym pamiętać, bo im niższą wartość ma ów wskaźnik, tym gorzej dla ciebie.

Gra na emocjach

Brak mi słów, by opisać jak owe rozwiązania pomagają nam się wczuć w klimat. Jak pomagają go budować. **Ze świadomością, że każdy twój krok, każda czynność, jaką wykonasz, będzie miała daleko idące konsekwencje, bardzo emocjonalnie wiążesz się z bohaterem.** Podczas grania w Fahrenheit nie można pozostać obojętnym na dramatyczne wydarzenia, których doświadcza główna persona dramatu. **Nie pamiętam, kiedy ostatnio tak bardzo utożsamiłem się z kierowaną przeze mnie postacią.** Tu nie udajesz żadnych emocji.

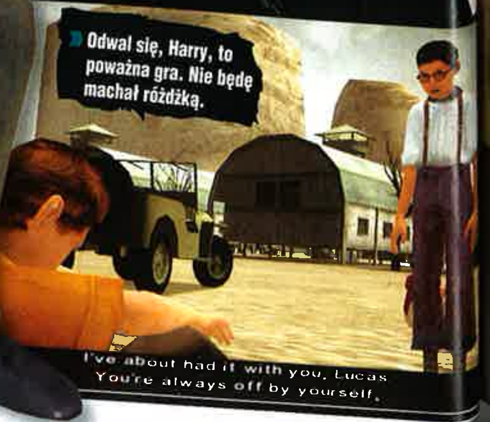
Strach, lęk, poczucie winy, niepewność, niepokój, depresja, szok, załamanie, smutek, żal, nieufność. Mógłbym dalej wymieniać, ale chyba wiecie, o co mi chodzi. W Fahrenheit się nie gra. Fahrenheit się przeżywa. Byście wiedzieli dokładnie, o czym mowa, pozwolę to sobie przedstawić na przykładzie bezpośrednio zaczerpniętym z gry. Wystarczy uruchomić wyobraźnię.

Stoisz w łazience, ciągle masz przed oczyma obrazy z tragicznych wydarzeń dnia wczorajszego. Z początku myślałeś, że to tylko koszmarny sen, ale rzut oka na poranną prasę i widok krwi na pościeli ostatecznie rozwiewa wszelkie wątpliwości. Nagle słychać łomotanie do drzwi. Ktoś krzyczy: „Policja, proszę otworzyć!". Serce o mało nie wyskoczyło ci z piersi. Ale trzeba zachować zimną krew. Co robić, co robić? Przede wszystkim usunąć wszelkie ślady. Czasu niewiele, za góra półtorej minuty gliniarz wtargnie tu siłą. A wtedy po herbacie. Trzeba działać szybko. Najpierw ręce. Są całe zakrwawione - trzeba obmyć, później zabandażować. Tik-tak, tik-tak. Czas płynie nieubłaganie. Biegiem do sypialni. Otwierasz szafę, wyjmujesz czyste ciuchy, ubierasz się. Przypominasz sobie o zakrwawionej pościeli, w pośpiechu zakrywasz ślady narzutą. Czasu coraz mniej. Lecisz do salonu. Kątem oka zauważasz leżący na ziemi sweter. Miałeś go wczoraj na sobie, poznajesz po czerwonych plamach. Policjant za drzwiami coraz bardziej się niecierpliwi. Zostało ci raptem 20 sekund, pasek czasu zbliża się nieubłaganie do końca. Lecisz do łazienki, wrzucasz zakrwawione ubranie do pralki. W ostatnich sekundach rzucasz się ku drzwiom. Otwierasz. Policjant mówi, że sąsiedzi skarżyli się na dziwne hałasy. Chce zajrzeć do mieszkania. Możesz mu odmówić, ale tłumisz w sobie rosnącą panikę, zachowujesz zimną krew i wpuszczasz go do środka. Pyta o bandaże na rękach. Lekceważącym głosem uspokajasz go, że to nic takiego, ot – drobny wypadek. Zagląda do każdego pomieszczenia, rozgląda się. A ty przeżywasz piekło. Czy zrobiłeś absolutnie wszystko, co było do zrobienia? Czy usunąłeś wszelkie ślady? Czy w umywalce nie zostały resztki krwi? Czy narzuta aby na pewno dokładnie wszystko zasłania?

Przełykasz nerwowo ślinę. Jako gracz siedzący przed monitorem. A przede wszystkim jako Lucas Kane, w którego się wcieliłeś. Nie, przepraszam, którym ***jesteś****. Bo utożsamiasz się z nim, czujesz, jak łomocze ci w piersi serce, pocisz się jak mysz patrząc na plecy gliniarza zaglądającego do kolejnych pomieszczeń. I myślisz w duchu to, co myślałby bohater tej gry – czy zrobiłem na pewno wszystko? Czy aby, na miłość boską, czegoś nie przeoczyłem?!*

Połam palce

Oczywistym jest, że tak perfekcyjnie wyreżyserowanych sytuacji jak ta opisana powyżej nie doświadczamy cały czas. Nie ma tak dobrze. Na szczęście mniej emocjonujące fragmenty też spełniają swoje zadanie. Najlepszym przykładem będzie tu prowadzenie śledztwa i związana z tym rutyna – badanie miejsca zbrodni, zbieranie dowodów, kojarzenie faktów, przesłuchiwanie świadków, a nawet sporządzanie rysopisu pamięciowego. To wszystko tu jest, co więcej – wykonanie tych fragmentów gry stoi na bardzo wysokim poziomie. **Gorzej z elementami czysto zręcznościowymi.** Sposób, w jaki musimy sobie



Odwal się, Harry, to poważna gra. Nie będę machał różdżką.

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ klimat wprost nie do opisania
- ⊕ trzyma w napięciu jak dobry film
- ⊕ wiarygodni bohaterowie
- ⊕ nowatorskie podejście do przygodówek
- ⊕ niezła grafika
- ⊕ doskonała muzyka Badalamentiego
- ⊕ niskie wymagania sprzętowe

- ⊖ liczne fragmenty zręcznościowe
- ⊖ dość krótka
- ⊖ od połowy gry klimat już nie ten

Stary, ależ ty masz łupież...

Uważam, że Smuggler przesadza z chamskością swoich reakcji!

z nimi radzić, nie należy do najszczęśliwszych. Nie wiem, kto mógł pomyśleć, że wystukiwanie na 8 klawiszach (WSAD + strzałki) kolejnych pokręconych sekwencji może być dobrą rozrywką. W zasadzie pierwszy trudniejszy fragment tego typu, gdy biegając po biurze uciekamy przed gigantycznymi roztoczami (sic!), diametralnie ostudził mój zapał i niemal całkowicie zniszczył klimacik, który tak misternie był budowany przez pierwsze etapy. I po co to, ja się pytam? Takich kwiatków w całej grze jest niestety dużo więcej.

Ponadto odniosłem wrażenie, że **wiele z takich zręcznościowych scenek wrzucono niejako na siłę, by sztucznie wydłużyć i tak krótką rozgrywkę.** Są tu np. walka na ringu, gra w kosza, ćwiczenia na siłowni, strzelanie na strzelnicy, a nawet taniec! Dzięki temu gra nabiera owego filmowego posmaku, gdyż obserwujemy bohaterów w rozmaitych, częstokroć prywatnych lub intymnych sytuacjach, niezwiązanych bezpośrednio z fabułą, ale co za dużo – to niezdrowo. Tutaj nawet wchodzenie na płot czy chodzenie po gzymsie wiąże się z gimnastyką za pomocą myszki i klawiatury (prawdopodobnie pad spisałby się tu o wiele lepiej).

...Badalamenti? Czy ja śnię?

Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o kolejnym olbrzymim plusie tej produkcji. **Porywającej, nostalgicznej, smutnej muzyce, skomponowanej przez Angelo Badalamentiego.** Człowiek ten kojarzony jest głównie z postacią Davida Lyncha. Istotnie, Badalamenti stworzył muzykę do wielu filmów genialnego reżysera. I to w zasadzie jest wystarczająca rekomendacja. Każdy, kto widział „Zagubioną autostradę", „Miasteczko Twin Peaks" czy „Mulholland Drive" wie doskonale, jak olbrzymią rolę odegrała tam cudowna ścieżka dźwiękowa.

Złego słowa nie mogę również powiedzieć o oprawie wideo. Jak na standardy tego gatunku, grafika Fahrenheit prezentuje się naprawdę przyzwoicie, a tonące w zwałach śniegu ulice NY wyglądają tak sugestywnie, że masz wrażenie, jakby temperatura w pokoju nagle spadła o kilka stopni. Do tego silnik gry jest doskonale zoptymalizowany, u mnie animacja nie spadała poniżej 90 klatek na sekundę, a i na kompach z poprzedniej epoki gra daje radę.

Słówko podsumowania

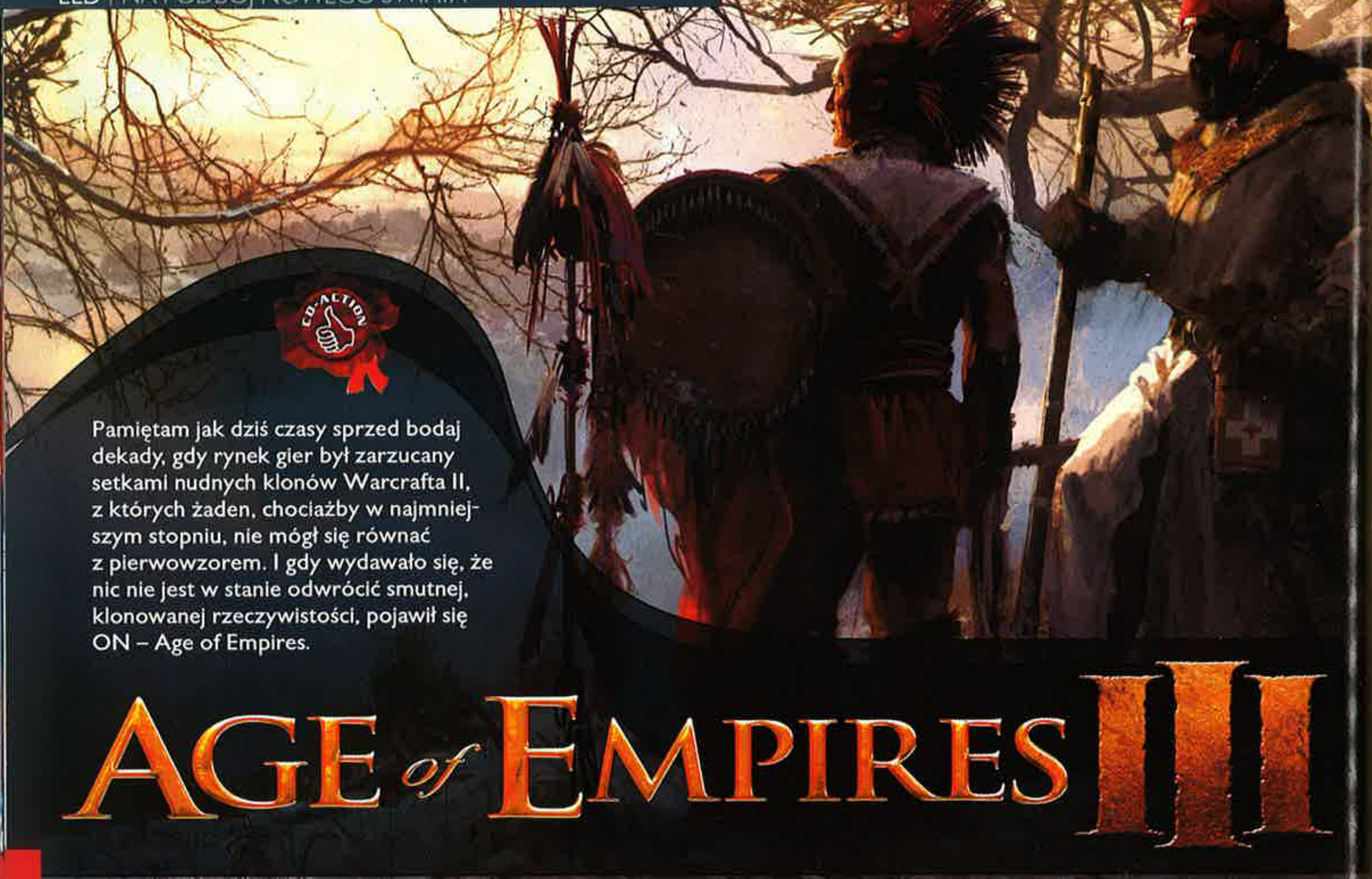
Fahrenheit to produkcja unikalna i wprowadzająca powiew świeżości do skostniałego i chyba powoli wymierającego gatunku gier przygodowych. Nie myślcie, że stawiam Fahrenheit na piedestale, patrząc z politowaniem na inne zasłużone przygodówki. Nic z tych rzeczy. Uważam tylko, że **dzieło Quantic Dream jest w owym gatunku czymś autentycznie nowym** i przejść obojętnie obok tak dobrej gry po prostu nie wypada. Przyda się tylko odrobina cierpliwości i otwarcie na zmiany. Warto się jednak przełamać. Fahrenheit oferuje rozrywkę na najwyższym poziomie, a dzięki ogromnej swobodzie po jednokrotnym przejściu nie odstawisz tej gry na półkę z napisem „zaliczone – do zapomnienia". O nie, o tej grze nie da się tak po prostu zapomnieć. |CDA|

- PRODUCENT: ENSEMBLE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.AGEOFEMPIRES3.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1,4 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 11/2005

ELD | NA PODBÓJ NOWEGO ŚWIATA



Pamiętam jak dziś czasy sprzed bodaj dekady, gdy rynek gier był zarzucany setkami nudnych klonów Warcrafta II, z których żaden, chociażby w najmniejszym stopniu, nie mógł się równać z pierwowzorem. I gdy wydawało się, że nic nie jest w stanie odwrócić smutnej, klonowanej rzeczywistości, pojawił się ON – Age of Empires.

AGE of EMPIRES III

Debiut nikomu nieznanego studia Ensemble był porażający. Na tle Warcrafta II – gry, w której liczba przeciwników była żadna, a opcji niewiele – AoE szokował nie tylko sporą liczbą starożytnych cywilizacji (aż dwanaście), ale przede wszystkim **olbrzymią liczbą jednostek, mocno rozwiniętym drzewkiem technologicznym i mnóstwem opcji, które wówczas były całkowicie nowatorskie**, a bez których dziś żaden ertees nie może się obejść. Nie wspominając nawet o grafice, przy której oczy wręcz wychodziły z orbit.

Hej ho, hej ho, na dno by się szło!

Przystanek AoM

Kolejnym przystankiem było Age of Empires II. Tym razem zostaliśmy rzuceni w wir średniowiecznej zawieruchy. **Sequel znów rewolucjonizował gatunek** – tym razem pod względem kampanii. Gracz mógł się wcielić w postać historyczną, a i same zadania odbiegały od tradycyjnego „zbierz 1000 sztuk złota" albo „zniszcz wroga". Gra miała fabułę i logiczny cel. AoE II wnosił także coś nowego pod względem taktycznym. Już nie wystarczyło wyprodukować jak największej liczby jednostek i rzucić je do boju. Po dwóch świetnych tytułach i udanych dodatkach Ensemble postanowiło jednak nieco poeksperymentować – i tak powstało **nudne jak flaki z olejem Age of Mythology**. Owszem, gra niezła, ale do bólu wtórna i niemająca wiele wspólnego z magią AoE.

Nowy świat

Na szczęście po kilkuletniej przerwie Ensemble uraczyło nas trzecią częścią Age of Empires. Zaczyna się ona dokładnie w tym momencie, w którym AoE II: The Age of Kings, a swym zasięgiem obejmuje lata 1500-1850. Nie będę się tu rozpisywał o kampanii – napisałem sporo o fabule przy okazji bety, więc pokrótce przypomnę tylko, że głównym bohaterem jest niejaki Morgan Black, a cała historia tak jakoś średnio jest poskładana w całość. Dodatkowo Ensemble nie ułatwia zadania graczowi i dostęp do kolejnych rozdziałów (w sumie są **trzy**) mamy dopiero po zaliczeniu poprzednich. Oprócz kampanii możemy zagrać w trybie skirmish, deathmatch z komputerem, a także poprzez Sieć. Przyznam się bez bicia, że z uwagi na taką sobie fabułę pierwszy raz w historii serii spędziłem mnóstwo czasu przy scenariuszach i potyczkach. **Nie to, że kampania jest jakaś zła, jest wręcz klasyczna – i chyba dlatego oczekiwałem pod tym względem od AoE III czegoś więcej.** Jeśli jednak nie liczyć średniawej fabuły, do czynienia mamy z Age of Empires w pełnej krasie. A to oznacza m.in. pracowite gromadzenie rozmaitych surowców.

Kup gubernatora

To oraz budowanie mniej lub bardziej przydatnych budowli prowadzi do jednego – wejścia w kolejną erę naszej cywilizacji. Jeśli dobrniemy do odpowiedniego poziomu zaawansowania technologicznego (i zbierzemy wymagane dobra), przechodzimy do kolejnej ery. Kiedy to czynimy – tu kolejna miła niespodzianka – wybieramy przy okazji gubernatora. Taki gubernator na starcie nowej ery dodaje nam różnorakie bonusy, np. żołnierzy lub złoto.

Do boju

Skoro już mowa o żołnierzach, bez nich oczywiście nie da się grać... i wygrać. Pod tym względem **AoE III tradycyjnie imponuje liczbą jednostek** (piechota, konnica, jednostki

pływające, artyleria, jednostki leczące), a także ulepszeń. Często lepiej mieć mniejszą, lecz lepiej wyposażoną armię niż setki słabych jednostek. Oczywiście, równie ważną sprawą jest odpowiednie wyważenie armii, bo samą kawalerią wojny nie da się wygrać, tak samo jak samą piechotą. Warto nieraz sięgnąć np. po Indian czy najemników, bo są to naprawdę dobre jednostki, a że gra daje nam możliwość angażowania ich, to czemu z nich nie skorzystać?

Idealny Orange.

Szachy w riltajmie

Jeśli porównać AoE III chociażby z Age of Kings, nie sposób nie zauważyć, że **programiści w znacznym stopniu poprawili grę pod względem taktycznym.** Pojawiło się mnóstwo nowych formacji, które – co najważniejsze – dzięki dobremu AI komputera zachowują się bardzo dobrze na polu bitwy. Nie sposób tu wymienić wszystkie formacje, więc krótko o tych najbardziej przydatnych. Szyk Defend polega (wreszcie!) na tym, że jednostki grupują się w miejscu łatwym do bronienia lub starają się chronić najważniejsze jednostki, przeważnie artylerię. Ustawienie Ranged stosujemy w przypadku jednostek zasięgowych. Wówczas ostrzeliwują one wroga, a gdy dojdzie do zwarcia, toczą walkę przy użyciu bagnetów. Melee jest z kolei formacją standardową dla jednostek walczących w zwarciu, ale można ją również zastosować dla jednostek strzelających. Wówczas dobywają one bagnetów i walczą wręcz. Jednak podkreślmy to jeszcze raz – najważniejsze jest to, że **jednostki zostały obdarzone sporą inteligencją i wykonują dokładnie nasze rozkazy** (można by dyskutować, czy na tym właśnie polega spora inteligencja... ale w końcu mówimy tu o AI gry, więc...). Nie ma głupich sytuacji jak te, że część jednostek włóczy się bez celu lub nie walczy.

Cięcia budżetowe: reszta zamku w przyszłej Erze.

Miasto i kolonia

Po długiej podróży dotarliśmy wreszcie do – home, sweet home – **Home City**. Programiści podczas tworzenia gry o Erze Wielkich Podbojów poszli po rozum do głowy i dzięki temu **mamy niejako dwie gry w jednej za sprawą stolicy i kolonii.** To, co opisałem do tej pory, rozgrywa się w kolonii. Tam spędzamy większość czasu, broniąc ją i rozwijając, a z czasem powiększając. W tej części mamy do czynienia z mocno klasycznym AoE III, z którego zadowolony będzie każdy fan tej serii. **Jednak głównym gwoździem programu jest bezsprzecznie Home City.** Jedno kliknięcie i z amerykańskiej kolonii zostajemy przeniesieni do europejskiej stolicy. A ze stolicy, którą – rzecz jasna – możemy rozbudowywać (po to, by odblokowywać kolejne jednostki), wysyłamy pomoc dla naszej kolonii. Nie

Ensemble nie należy do tytanów pracy. Jedna gra raz na kilka lat. Jednak kiedy już coś zrobi, nie można się od tego oderwać.

Heyah, kapitanie, gdzieżeś jest?!

9

GRYWALNOŚĆ 9

VIDEO 9

AUDIO 9

WERDYKT

- ⊕ opcja Home City
- ⊕ setki jednostek, dziesiątki ulepszeń
- ⊕ to, jak ta gra wygląda
- ⊖ fabuła mogłaby być lepsza
- ⊖ miejscami logika całej układanki kuleje

wystarczy jednak wyprodukować jednostki, aby je wysłać za ocean. Uczynić to możemy dopiero po zebraniu odpowiedniej liczby punktów „wsparcia” (w angielskiej wersji *shipment*). Dostajemy je za budowanie (każdy budynek ma odpowiednio dużo xp), zabijanie wroga, odnajdywanie skarbów itd.

Sami Swoi!

Animacje i wybuchy

Kiedy się patrzy na AoE III, aż trudno uwierzyć, że graficy z Ensemble zaczynali przygotowywać AoE III na silniku Age of Mythology. Dziś ta gra wygląda o co najmniej klasę lepiej niż AoM czy AoE II. Nic jednak dziwnego, skoro szefostwo

Wygramy, przegramy – tak czy inaczej wyjdziemy na Plus!

postanowiło przed grafikami proste zadanie *„to ma być najlepiej wyglądający ertees w historii”*. I najlepiej samemu przekonać się o tym, czy graficy sprostali zadaniu. Ani stateczne obrazki, ani tym bardziej słowa nie opiszą tego jakże żywego świata. **Tu nie tylko wszystko kapitalnie wygląda, ale również – co chyba istotniejsze – rusza się.** Począwszy od koron drzew aż po przelatujące ptaki czy skubiące trawę bizony.

Ola konstruktora

Dźwięki i muzyka były zawsze mocną stroną serii AoE. Nie inaczej jest z AoE III. Każda z nacji w grze gada w swoim języku, co czasem śmieszy, jak chociażby w przypadku hiszpańskiej wieśniaczki. Trudno nie uśmiechnąć się słysząc coś w stylu *„ola konstruktora”* po wydaniu rozkazu budowania. Poza tym towarzyszy nam huk muszkietów, trzask łamiącego się drewna, wybuchy pocisków armatnich etc. **Muzyka tradycyjnie jest monumentalna**, miejscami wręcz filmowa, doskonale podkreślająca klimat.

Podbij Amerykę!

Powrót AoE powitać należy z radością. Jest świetnym antidotum na jesienną pluchę. Rozwinięto bowiem wszystkie pomysły zawarte w dwóch pierwszych genialnych częściach gry i dodano jedną świetną nową opcję – Home City. Dzięki temu **otrzymałem dokładnie to, czego oczekiwałem.** Atutem jest również oprawa AoE III, bo niewiele jest gier, które mogą konkurować z produktem Ensemble w kategorii audio-wideo.

Dlatego też, choć w 2005 mieliśmy kilka udanych tytułów, myślę, że to jednak AoE III zostanie RTS-em roku. **|CDA|**

LAUREACI KONKURSÓW CD-ACTION 08/2005

3D eDimensional 3D Vision System: Paweł Urbanowicz, Barwice

Gigabyte Technology: Beata Krajewska, Wolsztyn; Jakub Zaguła, Rzeszów; Piotr Pluta, Warszawa; Marek Borecki, Ozimek; Michał Marciniak, Milajewo

Flat Out: Adam Kielesiński, Oleśnica; Irena Sierota, Maków Podhalański; Jakub Pławczyk, Warszawa; Paweł Matysiak, Skierniewice; Krzysztof Łój, Pieńsk; Marcin Niedolaz, Kielce; Paweł Piątek Kraków; Dawid Członka, Bełchatów; Wiesław Michał, Prudnik; Jacek Błach, Grudziądz; Tomek Adamczyk, Liszowa; Krzysztof Świderski, Jasienica Dolna; Iza Buczkowska, Głogów; Maciej Rygorczuk, Kraków; Przemysław Broda, Dwikozy; Mateusz Pocztowski, Kleszczów; Joanna Polowczyk, Otwock; Wojciech Flig, Kowary; Krystian Łakatosz, Grójec; Wojciech Chojnacki, Zawic Kościelny

W oczekiwaniu na DS II: Marcin Pac, Wrocław; Mateusz Cader, Czaniec; Grzegorz Harasymiuk, Ruda Huta

Chrome: SpecForce: Maurycy Nowak, Chorzów; Przemysław Pedryc, Trzebiatów nad Regą; Łukasz Starosta, Konin; Damian Wasiński, Wschowa; Piotr Zając, Wrocław; Andrzej Watras, Gdańsk; Dariusz Krózel, Białogard, Marcin Smoliński, Piła; Andrzej Norek, Gliwice; Maciej Czubala, Gdańsk; Michał Tuteja, Wieliczka; Daniel Pilch, Lubań, Grzegorz Olszewski Gdynia; Natasza Guzielak-Zięba, Poznań; Grzegorz Wita, Wolsztyn; Mikołaj Szynklewski, Krosinko; Zdisław Kobiec, Górno; Łukasz Słaby, Katowice; Filip Wieleba, Warszawa; Sebastian Łączak, Mielec

7 Sins: Łukasz Chlewicki, Prażmów; Piotr Dworzański, Kraków; Krzysztof Kucharczyk, Kłodzko;Roman Matysiak, Kędzierzyn Koźle; Marek Gałka, Manowo

Juiced: Szybcy i Gniewni: Jarosław Dawid, Kadzidło; Łukasz Szymorek, Żelów; Dawid Mazurek, Gorzów Wlkp; Gracjan Cieślak, Poznań; Marian Bińkiewicz , Krzeszów nad Sanem; Adam Bujakiewicz, Leśnica Opolska ; Adam Kucharek, Wrocław; Beata Barańska, Świnoujście; Jarosław Tarnowski, Żyrardów; Mateusz Jastrzębski, Kielce; Marcin Smoliński, Piła; Piotr Chrzan, Lubin; Maciej Niezgoda, Jedrzejów; Dariusz Ferski, Miłobądz; Kamil Szajewski, Warszawa; Wojciech Jakubowski, Tarnów; Tomasz Kościelny, Kobyla Góra; Dariusz Piskorz, Wierzbice; Wioletta Fijałkowska, Sobolewo; Karol Hołowczak, Bolesławiec

Wojny, Bitwy, Kampanie: Jacek Jakubowski, Suchy Las; Andrzej Pałka, Rzeszów; Marcin Kowalski, Warszawa; Łukasz Brillowski, Malbork; Maciej Pyka, Głuchołazy; Bartosz Suchocki, Poznań; Dorota Werner, Wrocław; Leszek Konieczny, Mosina; Adam Wiktor, Katowice; Piotr Suślik, Imielin; Józef Stoły, Pogwizdów; Bogumiła Kaczmarek, Zduńska Wola; Robert Michalski, Raciąż; Marek Słodkowski, Szczecin; Piotr Flakowski, Warszawa; Mariusz Klimek, Marki; Przemysław Zima, Stąporków; Bogusław Dolata, Warszawa; Marcin Wasiluk, Chajnówka; Barbara Pawlińska, Jastrzębie Zdrój

LAUREACI KONKURSÓW CD-ACTION 09/2005

Fantastic Four: Bartosz Miroszynski, Dolsk; Wojciech Matuszewski, Poznań; Małgorzata Jarzębowska, Wrocław; Martyna Eychler, Legionowo; Jerzy Szczepek, Przemyśl; Roman Połetek, Chocizel; Grzegorz Kziryn, Wrocław; Iwona Pietruszewska-Cetkowska, Toruń; Marek Żelichowski, Warszawa; Piotr Chalecki, Jelenia Góra; Michał Żuk, Barwice; Patryk Chmielweski, Białystok; Marcel Tomczak, Kutno; Robert Sternik, Lublin; Zbigniew Giemza, Łódź; Damian Zienkiewicz , Dojlidy Górne; Janusz Słaboń, Chełm

D-link: Artur Dobrowolski, Warszawa

Tipsomaniak: Grzegorz Sołyga, Lublin; Tomasz Kopeć, Brańsk; Michał Zduńczyk, Kleosin; Piotr Wilczynski, Włoszczowa; Emil Ratajczyk, Ozorków

Konkurs EPSON: Marcin Maroz, Warszawa Wesoła; Marek Mucha, Dąbrówka; Robert Skrent, Wałbrzych; Ireneusz Szymanik, Tarnogród; Krzysztof Janas, Pieńsk

Total Overdose: Dorota Cisło, Warszawa; Marcin Seńkowski, Skarżysko Kamienna; Wojciech Greń, Bystra; Mateusz Ostrowski, Włocławek; Mariusz Gajewski, Łódź; Krzysztof Szemis, Wrocław; Marcin Lewczuk, Ostrołęka; Michał Urbański, Krzyżanowice; Jakub Chęć, Ruda Śl; Jakub Końcewicz, Wołkowyja

Blade: Mroczna Trójca: Kamil Hallmann, Lębork; Paweł Pociejowski, Rzeszów; Piotr Fiałkowski, Warszawa; Artur Walczuk, Warszawa; Konrad Oszczepalski, Daleszyce; Bartosz Żołądkowski, Warszawa; Patryk Szuba, Warszawa; Rafał Matora, Bierutów; Maciej Domański, Świebodzin; Maciej Barański, Poznań

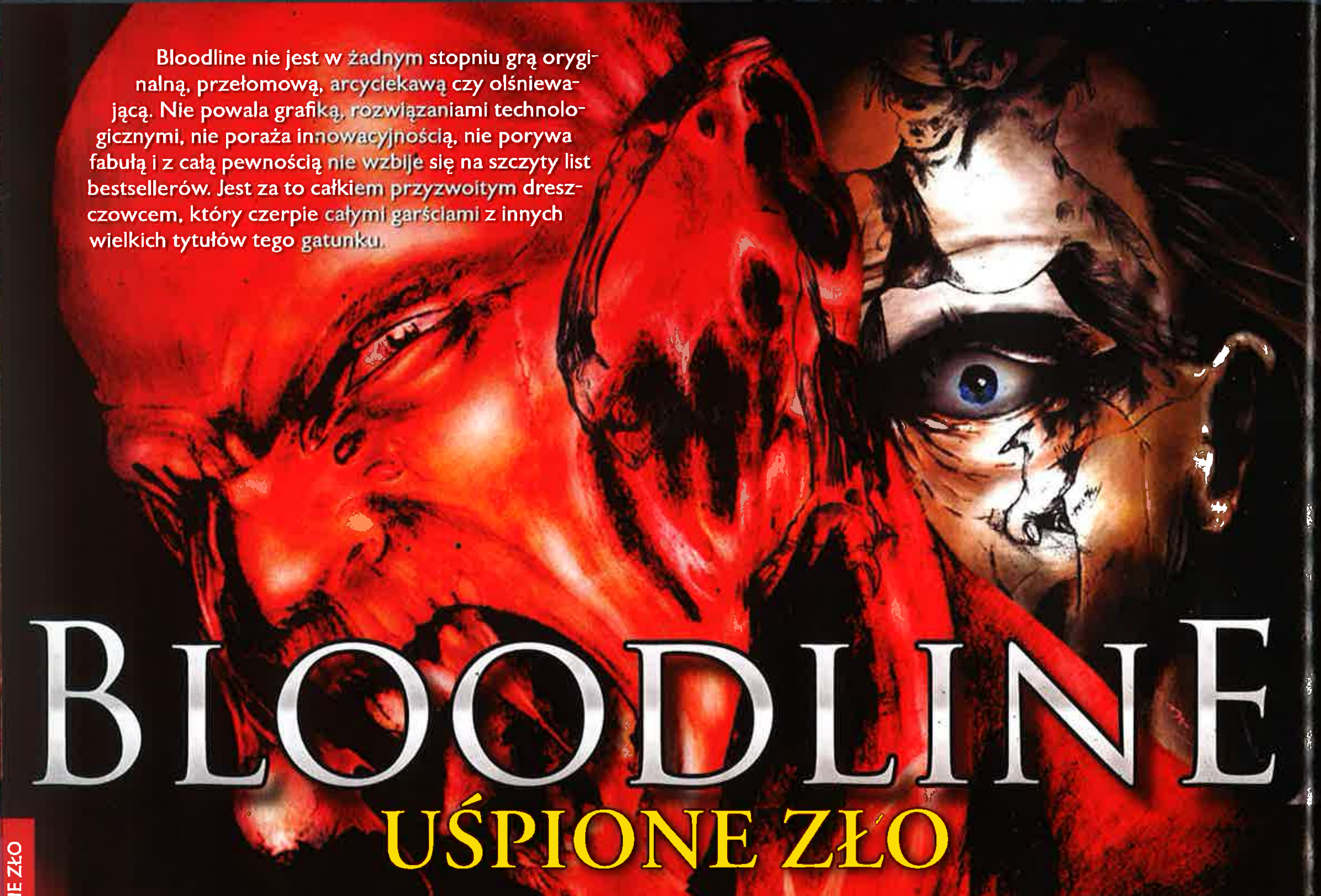
mobista.pl
wap.mobista.pl www.mobista.pl
ROZKRĘCIMY KAŻDĄ KOMÓRKĘ!
DZWONKI POLI 72555
MONO 72555
POLI ZA 2 ZETA! ŁAP OKAZJĘ!
2,44 Z VAT
MEGA NOWOŚĆ REAL MUSIC ZA 2 ZETA!
MOBISTA HIT LISTA
KOLOROWE TAPETY 72555
TAPETY DOSTĘPNE NA WSZYSTKIE TELEFONY Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM
2 ZŁ ZA TAPETĘ! TAK TANIO JESZCZE NIE BYŁO!!! 2,44 Z VAT
ZBG112T9 ZBG055T3 ZBG005T3 ZBG070T8 ZBG015T3 ZBG084T0 ZBG135T3 ZBG094T0 ZBG110T8 ZBG092T9
ZBG130T9 ZBG115T3 ZBG195T3 ZBG691T8 ZBG145T3 ZBG285T3 ZBG155T3 ZBG114T0 ZBG440T9 ZBG305T3
ZBG231T3 ZBG220T9 ZBG388T1 ZBG315T3 ZBG132T8 ZBG025T3 ZBG730T0 ZBG754T1 ZBG325T3 ZBG005T3 ZBG451T9 ZBG601T3
ZBG355T3 ZBG285T3 ZBG385T3 ZBG225T3 ZBG080T9 ZBG864T4 ZBG415T3 ZBG811T3 ZBG580T3 ZBG465T3 ZBG505T3 ZBG515T3
ANIMACJE 72555
2,44zł
ZBG035A3 ZBG125A3 ZBG105A3 ZBG065A3 ZBG005A3 ZBG015A3 ZBG085A3
ANIMACJE DOSTĘPNE NA WSZYSTKIE TELEFONY Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM
GRY JAVA 72555
2,44zł
Aby zamówić grę java należy wysłać SMS z kodem podanym poniżej obrazka pod numer 72555 (np. dla gry OilRig wyślij SMS o treści: ZBG670J0 pod numer 72555)
GRY 2 ZŁ ZA TYLKO U NAS 2,44 Z VAT
Blackjack Victoria — ZBG187J0 — N3, N4, N5, N6, M2, M3, M7, E6, E7
Caribbean Angela — ZBG197J0 — N3, N4, N5, N6, M2, M3, M7, E6, E7
Sexi Bean Runner Sanja — ZBG207J0 — N3, N4, N5, N6
Devil's Money — ZBG460J0 — N3, N4, N6
Tower — ZBG392J0 — N3, N4, N6, M7, E6
OilRig — ZBG670J0 — N3, N4, N6, M7, S5, S6
Echelon Wing — ZBG783J0 — N4, N5, N6, A2, A7, V300, T610
Small Faces — ZBG622J0 — N4, N5, N6, S5, E6
X Rally — ZBG491J0 — N3, N4, S6
Cruize Control 2 — ZBG172J0 — N3, N4, N6
Banana Bouncer — ZBG280J0 — N3, N4, N6, S5
Bust'em Devils — ZBG263J0 — N4, N5, N6
Przed pobraniem upewnij się, że gra jest obsługiwana przez Twój telefon.
Nokia - N3: 3510i, 8910i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage
Siemens -S4: S55, SL55, M55, S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1;
Motorola- M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i)
SonyEricsson - E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900;
Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700;
Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30
GRY JAVA 7936 6,10 zł
Aby zamówić grę java należy wysłać SMS z kodem podanym poniżej obrazka pod numer 7936 (np. dla gry CARMAGEDDON wyślij SMS o treści: CARM26 pod numer 7936) 10,98zł z vat
CARM26 — M2, M3, N4, N5, N6, S3, S5, S7, S8, H1, H2, E5, E7
GT26 — M2, M3, N4, N5, N6, H1, H2, A7, S3, S7, S8, E5, E6
ST26 — M2, M3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, H1, H2, A7, E5
MON26 — M3, N4 (bez 2650 i 3220), N6 (bez N-GAGEQD), S7, S8, H1, A3, A7, E5, E6
RAY26 — M3 (bez MOT-V400), N4 (bez 2650 i 7250i) N6, H1, H2, E6
ODGŁOSY 72555 TRUE TONE 2,44zł
Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty MP3 lub amr)
Perkusja ZBG460U0
Silnik ZBG470U0
Dryn Dryn z muzyką ZBG480U0
Dryn Dryn ZBG490U0
Śmiech dziecka ZBG500U0
Płacz dziecka ZBG510U0
Śmiech kobiety ZBG520U0
Toaleta ZBG530U0
Klakson pickupa ZBG540U0
Jurny kogut ZBG550U0
Komunikat ZBG560U0
Koń 2 ZBG570U0
Koza ZBG580U0
Odbierz mnie z chórem ZBG590U0
Puk Puk ZBG600U0
Potężne beknięcie ZBG610U0
Beknięcie z organami ZBG620U0
Budzik ZBG630U0
Piorun ZBG640U0
Gong ZBG650U0
Gwizdek ZBG660U0
Kotek ZBG670U0
Kura ZBG680U0
Lew ZBG690U0
Osioł ZBG700U0
Owca ZBG710U0
Pies ZBG720U0
Słoń ZBG730U0
Sonar ZBG740U0
Tłuczona szyba ZBG750U0
Mroczny śmiech ZBG760U0
Świnia ZBG770U0
REAL MUSIC oraz TRUE TONE są dostępne dla telefonów:
Nokia: 3200, 3220, 3650, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650;
Motorola: C385, C650, E398, V220, V3, V300, V500, V547, V550, V600;
Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65;
SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i
Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: ZBG970U0
GORĄCE LASKI NA TWOJĄ KOMÓRKĘ
CHCESZ ZOBACZYĆ JE W CAŁEJ OKAZAŁOŚCI? WYŚLIJ SMS NA NUMER 7555 Z IMIENIEM WYBRANEJ DZIEWCZYNY NP. KASIA
Będzie gorąco!!!
2,44zł
EWELINA M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6
JOLA M3, N3, N4, A3, A7, S8, E6
KASIA M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6
LIDKA M3, N3, N4, S8, A3, A7, E6
7555
POBRAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/WYGASZACZ WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/WYGASZACZA WIDOCZNY OBOK JEGO NAZWY. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ DZWONEK POLI/TAPETĘ/WYGASZACZ INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETY/WYGASZACZA POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZBG002T3 50X500500). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, DZIĘKI KTÓREJ POBIERZESZ DZWONEK POLI/TAPETĘ/WYGASZACZ. UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE I ODPOWIEDNI TELEFON. ABY POBRAĆ GRAFIKĘ/DZWONEK MONO – PATRZ INSTRUKCJA PRZY DZWONKACH I GRAFIKACH. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ LOGO/GRAFIKĘ/DZWONEK MONO INNEJ OSOBIE TO W TREŚCI WPISZ KOD GRAFIKI/DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZBG201ZN9 50X500500). Koszt SMSa na numer 7255 i 72555 to 2 z netto (2,44 z VAT) na 7555 to 5zł (6,10 z VAT) a na 7936 to 9 z netto (10,98 z VAT) Koszt połączenia na *7155 to 1zł/min (1,22 z VAT) a na *72553 i na *725588 2zł/min (2,44 z VAT)
Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, ERA, PLUS GSM, HEYAH, SAMI SWOI W RAZIE PROBLEMÓW WEJDŹ NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON.

PRODUCENT: ZIMA SOFT
DYSTRYBUTOR: SOFTPLANET
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.BLOODLINEGAME.CZ

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 900 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 05/2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | GROZA PO CZESKU



Bloodline nie jest w żadnym stopniu grą oryginalną, przełomową, arcyciekawą czy olśniewającą. Nie powala grafiką, rozwiązaniami technologicznymi, nie poraża innowacyjnością, nie porywa fabułą i z całą pewnością nie wzbije się na szczyty list bestsellerów. Jest za to całkiem przyzwoitym dreszczowcem, który czerpie całymi garściami z innych wielkich tytułów tego gatunku.

BLOODLINE
UŚPIONE ZŁO

Czerpie z mniej lub bardziej udanym skutkiem, tym niemniej jest to soczysty kawałek horroru, przy którym czasem można się nawet przestraszyć. Fakt faktem, czuć na każdym kroku, że jest to produkcja, za którą nie stoi ani gigantyczny budżet, ani też ogromne doświadczenie. Myślę, że ważniejsze w tym momencie jest jednak to, iż **udało się komuś za pomocą skromnych środków i oklepanych schematów stworzyć przyzwoicie ciężką i duszną atmosferę** rodem z dobrego komputerowego dreszczowca.

Inspiracje

Jeśli mowa o inspiracjach, mam tu na myśli przede wszystkim pierwszego i ostatniego Silent Hilla oraz Sanitarium. Cóż, jak zrzynać, to od najlepszych, nie mam nic przeciwko. Wszak wzorowanie się na takich tytułach świadczy na korzyść twórców. Bo może nie są oryginalni – za to gust mają pierwszorzędny! A więc po kolei.

Z SH4 (a konkretnie jego fragmentami rozgrywającymi się w tytułowym pokoju) kojarzy się oczywiście perspektywa pierwszej osoby, bowiem w Bloodline'ie świat obserwujemy oczyma bohatera. Sławetna scena z początku SH4, gdy Henry Townshend budzi się i pierwsze, co widzi, to kręcące się leniwie łopaty wentylatora, również została zerżnięta przez czeskich programistów. Mamy tutaj dokładnie taki sam motyw.

W chwilę potem, gdy stawiamy pierwsze kroki, zdajemy sobie sprawę, że nie mamy zielonego pojęcia ani o tym, gdzie jesteśmy, ani – co gorsza – kim jesteśmy. Mamy więc wątek amnezji i mozolnego odkrywania wszelkich fabularnych niuansów w trakcie rozgrywki. Po kilkunastu minutach gry mamy pewność tylko co do jednego – **wylądowaliśmy w jakimś upiornym wariatkowie**. Doskonale to wszystko znamy już z Sanitarium.

Zaś sam koncept terenu działań, a więc wygląd korytarzy i poszczególnych sal zakładu dla obłąkanych Black Hill jednoznacznie kojarzył mi się z najlepszym survival horrorem wszech czasów – pierwszym Silent Hillem. Zalegające w kątach zdezelowane wózki inwalidzkie, szpitalne łóżka tkwiące na pogrążonych w mroku korytarzach czy wreszcie niezgrabnie poruszające się potworne karykatury pielęgniarek. Wymieniać mógłbym dalej, ale myślę, że fani zamglonego miasta wiedzą już, o czym mowa.

Wujek Zły Dotyk kontra Samo Zło.

USPIONE ZŁO, CZYLI BLOODLINE PO POLSKU

Gra została u nas w miarę przyzwoicie wydana, w dodatku za całkiem rozsądne pieniądze. Za niecałe 50 zł otrzymujemy wersję **w pełni spolonizowaną.** „W pełni" oznacza, że zostały przetłumaczone wszelkie napisy, a dodatkowo rodzimi lektorzy użyczyli głosu bohaterom gry. Większych zastrzeżeń nie mam, **spolszczenie wypadło poprawnie**, zarówno w warstwie pisanej, jak i mówionej. Co prawda, niektóre wypowiadane kwestie brzmią zbyt teatralnie (i już nawet nie chodzi o tłumaczenie, bardziej o sposób, w jaki dany aktor akcentuje swą wypowiedź), ale to w zasadzie szczegół. Większych wpadek nie wychwyciłem.

Flaki mi się wywracają na twój widok!

Tu też byłem. Alien.

A jak to wygląda w praktyce?

OK, pierwsze chwile w świecie gry mamy za sobą. Eksplorujemy pomieszczenia, patrząc na wszystko z perspektywy pierwszej osoby, ale poza tym Bloodline ma niewiele wspólnego z klasycznym FPS-em. To rasowy survival horror, w którym nacisk jest położony zarówno na walkę, jak i rozwiązywanie prostych łamigłówek, przetrząsanie całego otoczenia, zbieranie przedmiotów i czytanie rozmaitych notatek.

Owe łamigłówki rozwiązuje się w zasadzie w biegu. Bo raz, że nie wymagają od gracza 6 zmysłu i kilku godzin kombinowania nad każdą napotkaną przeszkodą, a dwa – wszystko, co potrzebne, znajdujemy przeważnie na tym samym poziomie, a jeśli coś, nie daj Boże, przeoczyliśmy, gra nas nie puści do następnego etapu. Mało tego, w miejscach istotnych wyświetla się w lewym górnym rogu czerwony wykrzyknik. Nie każdy będzie zadowolony z takiego prowadzenia za rączkę, ale mnie to akurat nie przeszkadzało. Większość pomieszczeń w świecie gry pogrążonych jest w głębokim cieniu, a co za tym idzie – niektóre potrzebne nam przedmioty łatwo pominąć. Przy wprowadzonych ułatwieniach nie ma z tym większego problemu, bowiem z góry wiadomo, gdzie trzeba szukać.

Wyciskanie pryszczy prowadzi do groźnych powikłań...

Jedyne, czego mi w Bloodline'ie brakowało, to notatnik, który by zbierał do kupy wszystkie dokumenty i ważne dla opowiedzianej historii informacje. Z drugiej zaś strony, sama fabuła nie jest jakoś specjalnie wyszukana, ale to już zupełnie inna para kaloszy.

Grafika trochę straszy...

Bowiem **nie jest najwyższych lotów**. Brak tu w zasadzie jakichkolwiek współczesnych bajerów graficznych, tekstury w wielu miejscach prezentują się po prostu słabo, animacja niektórych maszkar pozostawia wiele do życzenia, a o realistycznej fizyce też najlepiej od razu zapomnieć. Nawet **interakcja z otoczeniem jest w zasadzie zerowa.** Wybuchające beczki czy możliwość otwierania szuflad i drzwi nikogo dziś nie zachwycą. Co gorsza – **silnik gry marnie zoptymalizowano.** Wprawdzie dało się w miarę przyzwoicie grać, ale czasem liczba wyświetlanych klatek animacji zbliżała się niebezpiecznie do granicy gwarantującej komfortową płynność gry.

A już zupełnie nie rozumiem braku jakichkolwiek możliwości w zakresie ustawień graficznych. **Poza rozdzielczością nie da się tu zmienić kompletnie niczego!** Ludzie, czy to jakiś kiepski żart? Przecież ta gra jest rdzennie pecetowa, więc skąd, u licha, ograniczenia rodem z konsol? (Nie żebym miał coś przeciw konsolom, ale jak już gram na PC, chcę mieć wpływ na to i owo.)

Na koniec pozostaje jeszcze sprawa save'a. Można go na szczęście robić w dowolnym momencie, ale **czemu te maleńkie mapki wczytują się tak koszmarnie długo?** Rozległe tereny w Far Cry'u ładowały się szybciej niż tutaj te kilka nędznych pokoi na krzyż. Doprawdy, można się chyba było bardziej postarać, panowie programiści.

A muzyka kręci!

Co innego dźwięk. Na tym polu po prostu nie mogę mieć żadnych zastrzeżeń. Starcia z przeciwnikiem zapadają mocno w pamięci głównie z powodu **doskonałej muzyki** przygrywającej w tle. Lekko psychodeliczna, a zarazem upiorna, przyspieszająca z każdą chwilą, zdradzająca zagrożenie czające się gdzieś za załomem korytarza. Gdy pierwsze tony kakofonii pozornie przypadkowych dźwięków zaczynają unosić się w powietrzu, nieświadomie zaczynasz się pocić i nerwowo rozglądać we wszystkich kierunkach, bo jeszcze nie bardzo wiesz, co się stanie. A jesteś pewien, że się stanie. Jeszcze raz powtórzę – **ogromne brawa dla dźwiękowców**, bo to właśnie dzięki ich pracy ta w sumie dość przeciętna (by nie powiedzieć słaba) gra ma momentami niezgorszy klimacik. A to przecież w horrorze sprawa najwyższej wagi.

Skąd taka ocena?

Dlatego też ostatecznie w sumie dość wysoka (jak na klasę gry) ocena. Jeśliby podchodzić do Bloodline'a jak do typowego FPS-a, łatwo o rozczarowanie – wychodzi bowiem na to, że produkcja to słaba, marna i koszmarna. Troszkę toporne sterowanie, błędy w kolizji obiektów, zbyt duże realne wymagania sprzętowe w stosunku do jakości grafiki, wtórność, liniowość i schematyczność map itd. Jednak ja nie patrzę na Bloodline'a w ten sposób.

Elm street: puddingowy potwór.

Po wzięciu pudełka do ręki, nie liczyłem na przełom i fajerwerki. Oczekiwałem przede wszystkim grozy i napięcia. I wam też radzę przyjąć taką postawę. Gdy spojrzycie na tę – skądinąd skromną – produkcję wyposzczonym wzrokiem fana komputerowych dreszczowców, wszystkie jej liczne wady idą na „dzień dobry" w niepamięć, bo **gra po prostu potrafi zjeżyć włos na karku.** Momentami co prawda i głównie na początku gry (czyli na terenie ośrodka Black Hill), ale zawsze to coś. **Ostatnio coraz trudniej o dobre produkcje z dreszczykiem. Czechom niemal udało się takowy stworzyć.** Niemal, bo z każdą kolejną godziną zabawy klimat gdzieś się ulatnia, a po towarzyszącym nam uczuciu strachu i niepewności pozostaje pod koniec gry jedynie ulotne wspomnienie... **|CDA|**

6+

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	8

WERDYKT

+ dobra oprawa audio
+ na początku trzyma klimat

- średnio zoptymalizowany silnik
- grafika taka sobie
- fabuła nie porywa
- to, co dobre, zostało zerżnięte od innych
- nic nowego do gatunku nie wnosi

FOOTBALL MANAGER 2006
- PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SIGAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 4 MB

DVD 12/2005

ELD | KTO LIDEREM JEST?

FOOTBALL MANAGER 2006 VS. FIFA MANAGER 06

W świecie komputerowych menedżerów piłkarskich od kilku lat wszystko jest jasne. Liczą się tylko programiści EA Sports i Sports Interactive oraz odpowiednio FIFA Manager (dawniej Total Club Manager) oraz Football Manager (kiedyś Championship Manager).

Bo Śląsk mistrzem jest... No, będzie.

Zmieniają się nazwy, zmieniają się wydawcy (vide przejście Sports Interactive z Eidos do Segi), ale potentaci trzymają się mocno. Także w tym roku nic nie wskazuje, aby ktokolwiek mógł się zbliżyć do tego duetu, zatem jak co roku pozostaje nam pasjonować się pojedynkiem gigantów.

Bitwa o tron

Rok temu z „Bitwy o Piłkę" zwycięsko wyszedł – moim zdaniem – Total Club Manager. Nie żałowałem słów krytyki Football Managerowi z powodu kilku irytujących byków. FM 2005 sprawiał wrażenie nie do końca przemyślanego, a TCM niemal idealnie dopracowanego. Minęło kilkanaście miesięcy, podczas których – o dziwo – w wolnym czasie sięgałem po FM 2005 i tytani ponownie stanęli do boju. **Czy panowie z SI odrobili zadanie domowe, czy też EA Sports dobiła konkurencję po zeszłorocznym sukcesie?** Przeczytajcie o tym poniżej.

Wizualizacja meczu do bólu klasyczna.

Ekstraklasa zawsze nasza!

Zacznijmy od porównania tego, co oferują nam obie gry. Tu potyczka kończy się remisowo z lekkim wskazaniem na Football Managera 2006. Obie gry znane są z tego, **że oferują maniakom piłki wszelkie możliwe ligi i kluby do poprowadzenia.** Nie będę wchodził w szczegóły – grunt, że obie gry oferują nam pierwszą i drugą ligę polską. Dlaczego zatem – moim zdaniem – lekką przewagę ma Football Manager? Z dwóch powodów. Po pierwsze, **składy w FM 2006 są bardziej aktualne**, a i sami kopacze, a raczej ich statystyki, bardziej adekwatne do tego, co prezentują w rzeczywistości. Po drugie, choć pewnie część z was uzna to za nic nieznaczący szczegół, ale mnie irytuje brak... herbu Śląska Wrocław. Na plus FM 2006 należy zapisać również to, że autorzy pomyśleli o drobiazgach, takich jak chociażby minusowe punkty dla Piasta Gliwice na drugoligowym froncie. Ciekawe, że nie uwzględniono odjętych punktów Widzewowi... cóż, ponoć werdykt nie jest jeszcze prawomocny (i znając życie nie będzie, bo Widzew to nie Piast).

Alfa i omega

Przewagę natomiast FIFAM 06 ma w zakresie obowiązków, jakie czekają na gracza. Aczkolwiek powiedzmy sobie jedno – FM (czy wcześniej Championship Manager) nigdy nie aspirował do miana piłkarskiej alfy i omegi. W produktach Sports Interactive zawsze byliśmy tylko trenerem i zajmowaliśmy się sprawami związanymi z samą drużyną. Jesteśmy podwładnymi właściciela, który zajmuje się finansami klubu. Gracz co najwyżej może sugerować, aby rozbudować ośrodek treningowy, powiększyć stadion czy poprosić o zwiększenie funduszy na transfery. W sumie niby to żadna nowość w grze SI, ale warto zaznaczyć, że chyba pierwszy raz dokładnie odwzorowano mechanizm zależności między klubem a menedżerem, czyli graczem. **Nie ma co nawet przychodzić z prośbami, jeśli nie osiągniesz jakiegoś sukcesu** (np. awans do wyższej klasy rozgrywek lub pucharów), bo żaden właściciel nie lubi wydawać kasy bez racjonalnego powodu. Kapitalnie także rozwiązano chociażby motyw budżetu na kolejny sezon. Właściciel klubu rzuca pewną kwotę i teraz od gracza zależy, czy wynegocjuje więcej na transfery. Oczywiście dzieje się to kosztem mniejszej kwoty przeznaczonej na pensje. Coś za coś.

Kup se szkółkę

Inaczej ma się sprawa z FIFAM 06. **Tu jesteśmy panem i władcą na włościach.** Aczkolwiek nie ma problemu, aby każdą dowolną część obowiązków zrzucić na barki asystentów. Jeśli tego nie uczynimy, czeka nas chociażby ustalanie cen biletów oraz gadżetów dla kibiców. Opcją zasługującą na adnotację jest możliwość **wybudowania szkółki piłkarskiej** w niemal dowolnej części świata, w której szkolić się będzie miejscowy narybek piłkarski. Rzecz jasna, na chwałę twego klubu, choć przyjemność to kosztowna.

Taktyka tu i tam

W wielu elementach jednak gry są do siebie bardzo podobne. Lat temu kilka obie dzieliła

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	4

WERDYKT
- ⊕ poprawione błędy z FM 2005
- ⊕ sporo nowalijek
- ⊖ zbyt mały budżet Śląska :)

Nieoczekiwana zmiana miejsc! Tym razem FM 2006

FIFA MANAGER 06

FIFA MANAGER 2006
- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.FIFAMANAGER.EASPORTS.CO.UK

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

przepaść, dziś zbliżają się do siebie w zastraszającym tempie. Wiele rozwiązań w obu grach jest niemal identycznych. Ot, chociażby sam główny ekran. Kolejny podobny element to ustawienia taktyczne. W sumie w FM 2006 zmian nie ma prawie wcale, ale za to panowie od FIFAM 06 poszli na całość i dziś wszelkie niuanse taktyczne przypominają jak żywo produkty SI. Może tylko pierwowzór jest ciut lepiej dopracowany pod względem łatwiejszego interfejsu.

Powiedz im, co myślisz

Wreszcie trzecią ważną rzeczą, jaka spowodowała, że gry zbliżyły się do siebie, są **rozmowy z piłkarzami**. W obu przypadkach możemy z nimi pogadać w przerwie, a także po zakończeniu meczu (FM 2006). Szkoda, że w przypadku FIFAM 06 nie pomyślano o rozmowach przed dogrywką czy w jej trakcie. Za to w przypadku gry EA Sports lepiej widać, jak nasze pogadanki motywacyjne (lub ruganie) wpływają na poszczególnych kopaczy. Skoro już jestem przy pogadankach, FIFAM 06 ma generalnie trochę bardziej rozbudowaną opcję kontaktu z mediami. Oczywiście w przypadku FM 2006 możemy w dowolnej chwili pochwalić lub zganić w mediach dowolnego gracza, czasem otrzymujemy też pytania od mediów. Jednak w FIFAM 06 wypowiedzieć się możemy przed i po każdym meczu. Na dłuższą metę jest to wprawdzie nużące (ciągle te same pytania i odpowiedzi), ale jakiś tam wpływ na morale zawodników to ma.

No i wreszcie rzecz podstawowa, czyli trening. W obu grach trening stał się dużo prostszy, a do tego widać jego efekty, bo jesteśmy o tym informowani na bieżąco.

Który masz level?

O ile obie gry jakoś specjalnie nie różnią się w kwestiach... nazwijmy to – niezwiązanych z samą grywalnością, to w tym miejscu następuje ostre rozgraniczenie. Najpierw zajmę się może **FIFAM 06**, bo co by tu nie mówić, **czuję się tą grą mocno rozczarowany**. Przede wszystkim dlatego, że w FIFAM 06 tak naprawdę znaczenia nie ma, jakimi piłkarzami dysponujesz, jakim grasz ustawieniem, na którym miejscu w tabeli jesteś. To, co jest najważniejsze, to poziom, jaki masz jako trener. Normalnie krew mnie zalewa, gdy gram jako lider u siebie z zajmującym ostatnie miejsce jakimś Heko Czermno i dostaje w trąbę 0:4, bo... ja jestem na levelu 3, a trener przeciwnika 9. Tak naprawdę taktyka i umiejętności piłkarzy liczą się tu, jeśli nie ma różnicy pomiędzy trenerami lub jest ona niewielka. W innym przypadku wynik jest oczywisty. Jak dla mnie, dyskredytuje to grę, bo staje się ona przewidywalna, a do tego niektórych meczy nie da się „przeskoczyć".

Spalili spalone!!!

Kolejne dwie sprawy tyczą się już samych animacji meczowych. Uważam, że wielki błąd popełnili autorzy w kwestii spalonych. Jak widać w powtórkach (linia pokazująca ostatniego obrońcę), **sędzia gwiżdże spalone, których nie ma**. Jeśli kopacz stoi gdzieś przy bocznej linii i zupełnie nie bierze udziału w grze, dlaczego rozlega się gwizdek? Albo dlaczego sędzia gwiżdże, kiedy wyjdzie dwóch, trzech moich napastników sam na sam z bramkarzem? Przecież w takiej sytuacji to bramkarz pełni rolę ostatniego przed bramką i nie może być mowy o spalonym.

Kibuce...

Nie rozumiem też, jak to jest z kibicami w FIFAM 06. Bez względu na to, czy zajmowałem pierwsze miejsce w tabeli z dużą przewagą, czy też cenę biletów ustaliłem na kwotę minimalną i tak **co mecz przychodziło 200-300 osób**. Co za żenada? Gram Śląskiem czy Iskrą Pasikurowice? Ten problem nie występuje w FM 2006, w którym liczba fanów uzależniona jest od gry kopaczy i oscyluje w przypadku Śląska i drugiej ligi w granicach 4500. A chyba właśnie taka średnia jest w bieżącym sezonie na meczach wojskowych.

FM powraca do formy

Zresztą FM 2006 bije FIFAM 06 pod wieloma względami. Widać autorzy wyciągnęli wnioski po kilku denerwujących bugach sprzed roku i **FM 2006 prezentuje się nader okazale**. Owszem, dalej bardziej się opłaca atakować, niż bronić, dalej taktyka „obrony Częstochowy" nie wygląda tak jak powinna, ale i tak gra się o niebo lepiej. Poza tym jest na to rada – najlepszą obroną jest atak! To chyba jednak jedyny drobny minus gry, bo reszta bugów została wyeliminowana. Gra się naprawdę przyjemnie, miło jest popatrzeć, jak chłopaki zasuwają po boisku i wypełniają nasze polecenia, miło jest dokonać zmian i widzieć, że odnoszą one skutek.

A propos zmian, w FM 2006 pojawiła się rzecz niespotykana w innych menedżerach, a moim zdaniem wręcz genialna. Otóż, gdy piłkarz dozna kontuzji, sztab lekarski informuje nas, że może zaaplikować mu blokadę i kopacz zagra w najbliższym meczu – lub może zostać poddany standardowej kuracji. W pierwszym przypadku przerwa w występach będzie krótsza, w drugim odczuwalnie dłuższa (ale za to zaleczą mu kontuzję). W tym momencie musimy zadecydować, czy piłkarz jest nam niezbędny w kolejnym meczu (ryzykując pogłębienie urazu), czy też powinni się nim zająć lekarze już teraz. Coś pięknego, aż dziw bierze, że wcześniej nikt o tym nie pomyślał. Podobnie jest, gdy któryś z kopaczy zachoruje na grypę. Wówczas lekarz pyta się gracza, czy zostawić go na zajęciach, co może grozić zarażeniem innych piłkarzy, czy odesłać na kilka dni do domu. Niby drobiazg, a cieszy.

Animacje i napisy

W kwestii wyglądu obie gry tradycyjnie znacznie się różnią. Jeśli chodzi o wszelakie menusy, punkt przyznałbym FM 2006. Niewiele się tu zmieniło od FM 2005, poprawiono tylko kilka rzeczy, dzięki czemu gra wygląda ładnie, a przede wszystkim interfejs jest przyjazny jak diabli. Wprawdzie menusy FIFAM 06 też całkiem nieźle się prezentują, ale – jak dla mnie – ta **wszechobecna biel i czerń czynią grę zbyt sterylną**. Czuję się, jakbym siedział w Wordzie albo Excelu.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z samym przedstawieniem meczu. Tu tradycyjnie FM 2006 reprezentują kółeczka symbolizujące piłkarzy oraz podpisy, a FIFAM 06 animacje stworzone na engine'ie FIFA. I co tu dużo mówić, tak doskonałych animacji to w żadnym menago jeszcze nie było. Pełna rewelacja, cóż za piękne, składne akcje zakończone wspaniałymi bramkami! Kilku kolegów oglądających jeden z meczów stwierdziło, że FIFAM 06 wygląda o wiele, wiele lepiej niż FIFA 06. W sumie trudno się z tym nie zgodzić, skoro na ekranie monitora widzimy prawdziwy mecz, a nie partię szachów.

Taka grafika w menedżerze?!

Stadion Śląska rośnie w siłę!

FM 2006 górą

Wszystko zatem wskazuje na to, że mamy w tym roku sytuację odwrotną do tej sprzed roku. Tym razem FM 2006 zdecydowanie wygrywa z najnowszym dzieckiem EA Sports. Od FM 2006 trudno się oderwać, jest w nim wszystko to, czego oczekuję od perfekcyjnego menedżera, a do tego to, co widzę na boisku, ma sens. FIFA Manager 06, chociaż fajnie wygląda, daje sporo możliwości oraz oferuje parę drobnych nowinek, to jednak zraża mnie dziwnym podejściem programistów EA Sports do niektórych spraw. Jak poziom menedżera ma się do wyniku meczu? No, chyba że EA Sports wyznaje kult José Mourinho, czyli trenera-boga? |CDA|

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT
- \+ świetne animacje
- \+ kilka nowalijek w porównaniu do TCM 2005
- − kult Mourinho
- − sędziowie z hokeja
- − menusy

decydowanie wygrywa z najnowszym dzieckiem EA Sports.

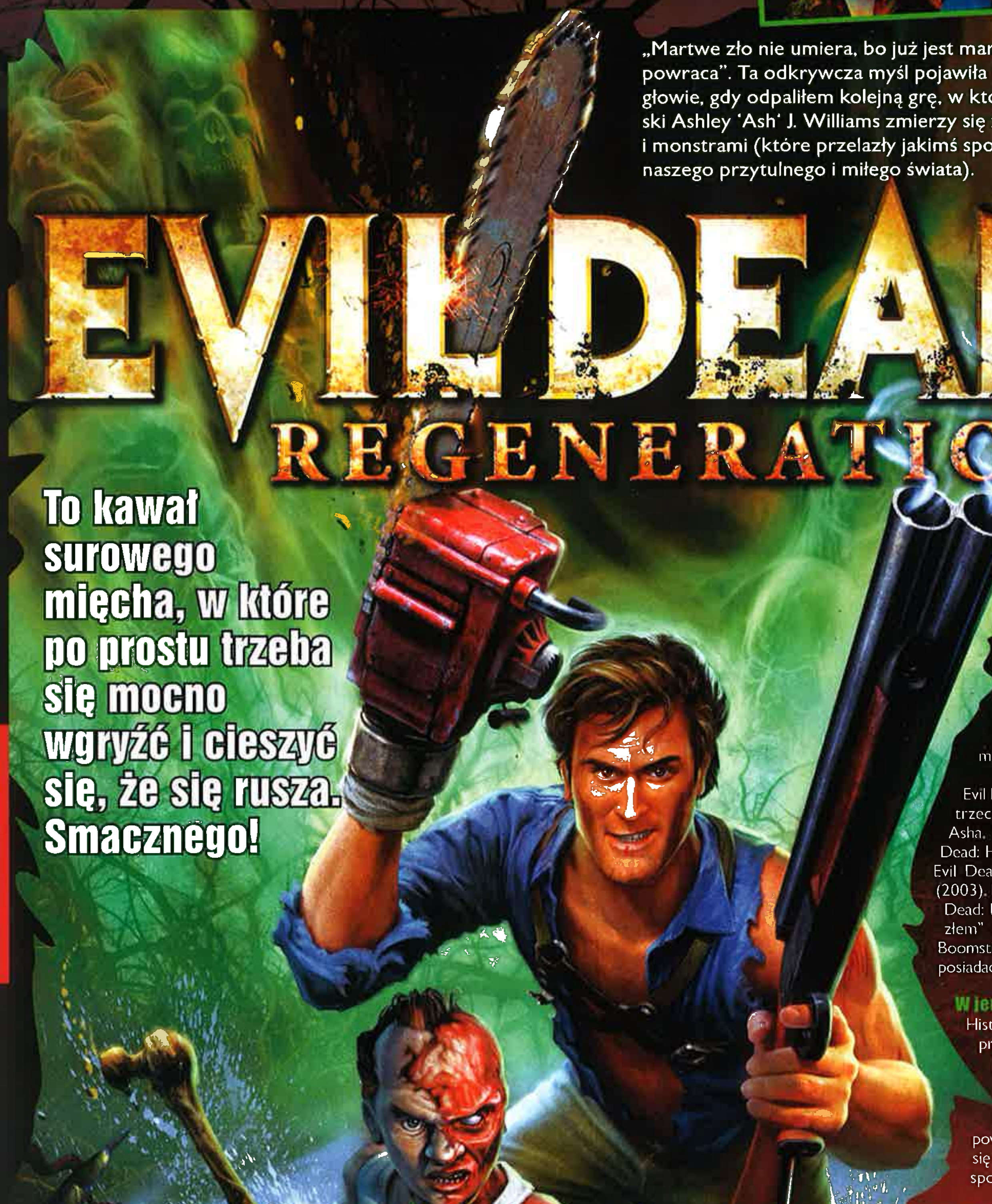
PRODUCENT: CRANKY PANTS GAMES
DYSTRYBUTOR: THQ
WWW.EVILDEADREGENERATION.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

Fruń! Bądź wolny jak ptak!

CZARNY IWAN | POCZUJ MARTWE ZŁO!

„Martwe zło nie umiera, bo już jest martwe, ale ciągle powraca". Ta odkrywcza myśl pojawiła się w mojej głowie, gdy odpaliłem kolejną grę, w której bohaterski Ashley 'Ash' J. Williams zmierzy się z potworami i monstrami (które przelazły jakimś sposobem do naszego przytulnego i miłego świata).



EVIL DEAD REGENERATION

To kawał surowego mięcha, w które po prostu trzeba się mocno wgryźć i cieszyć się, że się rusza. Smacznego!

I już na początku należy wyjaśnić dwie rzeczy. Po pierwsze, dlaczego piszę o kolejnej grze, a po drugie, jakim to sposobem udało się martwemu złu dostać do tego raju, krainy miodem i mlekiem płynącej.

Evil Dead: Regeneration jest już trzecim tytułem o przygodach Asha. Wcześniej ukazały się Evil Dead: Hail to the King (2000) oraz Evil Dead: A Fistful of Boomstick (2003). Na PC objawiła się tylko Evil Dead: Hail to the King. „Martwym złem" z podtytułem A Fistful of Boomstick mogli się cieszyć jedynie posiadacze PS2 i Xboksa.

W jednym stali domku

Historia „Martwego zła" ma już prawie ćwierć wieku (patrz ramka), scenariusz gry nawiązuje przede wszystkim do pierwszej części trylogii, chociaż nie można powiedzieć, że mocno trzyma się fabuły filmowej. W grze nie spotkamy Lindy, dziewczyny

Gdzieś tu zgubiłem szkło kontaktowe!

Bruce Campbell, czyli Ashley 'Ash' J. Williams

Decydująca dla jego kariery okazała się znajomość z Samem Raimi (znają się od 1975 r.). Z nim właśnie nakręcili pierwsze horrory w latach 1977-1978 r. („It's Murder!" i „Within the Woods"). Dzięki tym filmidłom zyskali inwestorów, 300 tysięcy dolarów (według innych wersji 50 lub 350 tysięcy) i mogli nakręcić „porządniejszy" film, jak się później okazało – przebój, a obecnie klasyk gatunku, czyli „Evil Dead" (Martwe Zło) z 1982 r. Cambell zagrał główną rolę w filmie. Niesamowity sukces tego horroru (z gatunku gore) zaowocował ostatecznie równie udanym sequelem „Martwe zło 2" (1987 r.). Zwieńczeniem serii jest film „Army of Darkness" (Armia Ciemności) również z Cambellem w roli głównej i Raimim za kamerą. Ostatnia część była już raczej (czarną) komedią, co wielu fanów „Evil Dead" bardzo rozczarowało. Od kilku lat Cambell przebąkuje o kontynuacji, czwartej odsłonie "Martwego zła".

Asha, która wystąpiła w drugiej części filmu. Dostaliśmy za to Sama – **na wpół umarłego jegomościa metrowej długości**. O tym wyjątkowym towarzyszu Asha za chwilę, tymczasem należy wyjaśnić jeszcze zawiłości scenariusza gry.

Lepszy Kapitan Hak

Wszystko rozpoczyna się w domku, gdzieś w leśnej głuszy. Wstęp jako żywo przypomina story pierwszej części Evil Dead. Przyjaciele Asha zmieniają się w monstra, jego własna ręka zostaje opanowana przez demony i Ash musi ją sobie odrąbać. Williams jednak ma lepszy pomysł niż Kapitan Hook i instaluje na kikucie piłę spalinową. Dalej akcja rozmija się z filmem, bo okazuje się, że w okolicy jest o wiele więcej zombich. Ash pracowicie wykańcza całą hordę niemiluchów, ale zamiast nagrody i uścisku dłoni burmistrza (jakbym był burmistrzem, też bym się nie kwapił ściskać komuś piłę...), trafia do szpitala dla niebezpiecznych czubków w Sunny Meadows.

Ostatecznie nie byłoby to takie złe, gdyby nie dr Vingo Reinchard. Zafascynował się on znalezionym w chacie „Necronomiconem" – „Księgą Umarłych". Podczas eksperymentów traci kontrolę nad „Księgą" ze śmiertelnym dla siebie skutkiem (chociaż to właściwie trudno rozsądzić, bowiem nadal jest jakąś formą życia... lub nieżycia). Efektem ubocznym zabawy w Boga są również tony duchów, które opanowują pensjonariuszy zakładu. Będzie bal!

Jest to już początek drugiego rozdziału, który bardzo przypomina podobny wątek z gry The Suffering. Co prawda, potwory wyglądały w tej grze inaczej, ale jeśli chodzi o klimat, pewne zagrania filmowe, poczujecie się jak w... eee domu. W szeregu, do którego Evil Dead: Regeneration mogłoby bez problemu dołączyć, jest też Resident Evil.

Poczuj to

Być może wydaje się wam teraz, że już czujecie klimat, jaki ma ta gra, ale tutaj moja dygresja. Evil Dead: Regeneration jest jednak ciut inne. „Martwe zło" w wersji filmowej, oprócz masakrycznych wątków, rozwalania, przecinania i miażdżenia potworów, przesycono wisielczym humorem. Bruce Campbell grał nie tylko piłą, siekierą i shotgunem, ale również twarzą: mimiką, gestami, za co wielka chwała jemu i reżyserowi. Zazwyczaj bowiem w filmach tego typu widzimy jedynie wielkiego, tępego na ryju osiłka lub jakiegoś innego smętka, który generuje tyle emocji, co gumowe potwory z pełnoekranowej wersji „Wiedźmina". I ma podobne, równie „mocne" teksty.

Śmiech to zdrowie

W grze komputerowej udało się zawrzeć część tego czarnego humoru. Przede wszystkim dzięki niezłym dialogom, ale nie tylko. Są sceny jako żywo wyjęte z filmu albo podobne w klimacie. Na przykład gdy po serii efektownych dekapitacji trofeum myśliwskie na ścianie zaczyna histerycznie rechotać (podobnie zresztą jak lampka, zegar i inne sprzęty). Ash też obłąkańczo wyje i chichocze jak Laleczka Chucky. Zaczyna się kiwać w jedną i drugą stronę, przewraca oczami, wykrzywia twarz. Normalny szaleniec... jeśli można tak powiedzieć. Superefekt, chociaż może jeszcze za mało wykorzystany. Więcej takich smaczków, a gra byłaby znacznie lepsza, a przynajmniej mocno psychiczna. Albo i psychodeliczna.

Bruce wszechmocny

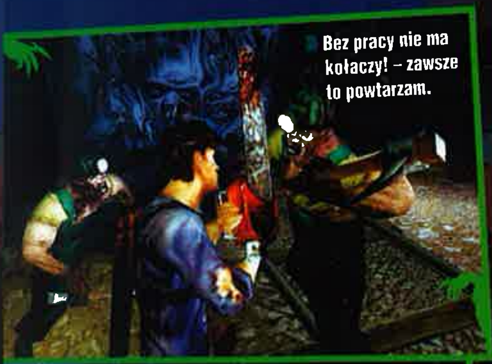
W grze komputerowej mamy wspomnianego wcześniej Sama, istotę nie z tego świata, a zarazem bardzo swojską. Nie będę wam wszystkiego zdradzał, ale **pomysł z pomagierem dla Asha to strzał w dziesiątkę**. Raz, że w dialogach usłyszymy samego Bruce'a Campbella, który jest po prostu nie do podrobienia. A po wtóre, że w rolę Sama wcielił się brat Raimiego, Ted, który znakomicie radzi sobie w roli małego, psychopatycznego stwora. **Przekomarzania tej dwójki to kolejny efekt, którego jest w grze zdecydowanie za mało**, no cóż... to jednak przede wszystkim akcja, a nie przygodówka a la EGM.

Jakby osioł

Sam, oprócz tego, że **wygadany i upierdliwy jak długouchy przyjaciel Shreka, jest jego najlepszą... bronią**. Na wielu etapach sadystyczny i bezwzględny Ash wykorzystuje tego małego niedojdę jako **żywą kulę armatnią**. Wygląda to po prostu tak, że Ash kopie biedaka w rzyć (ale także zgniata, podpala itd. – masakra!). Sam wpada w przeciwników jak kula w kręgle i robi duże kuku kościotrupom lub innym

Dobry piesek!

A ty się co tak prężysz?!



Bez pracy nie ma kołaczy! – zawsze to powtarzam.

Ciekawe, do czego są te kolce...

niemiluchom. Sam może też np. wylądować na barkach kościotrupa i dosłownie oderwać mu bezwłosy czerep. Pozbawiony puszki mózgowej szkielet przypomina sobie chyba, że od dawna nie ma też mózgu – i się rozpada. Na jednym z poziomów Ash używa też Sama w roli **piłki do koszykówki** albo jako posiłku dla wielkiej, obrzydliwej paszczy, która zagradza mu przejście. **Postać Sama sprawia, że Evil Dead: Regeneration nie jest tak bardzo sztampowe, jak się spodziewałem, a gra daje znacznie więcej satysfakcji.**

To gra, dzięki której przypomniałem sobie smak dawnych przebojów w rodzaju pierwszego Postala.

Stop przemocy!

Gros Evil Dead: Regeneration to oczywiście przemoc, wielka rzeka krwi i... jakiegoś nieokreślonego śluzu, który przelewa w imię walki ze złem nasz bohaterski Ash. Arsenał Williamsa jest raczej standardowy. Podstawowe zabawki to **piła spalinowa i strzelba**. Są też inne sprzęty w rodzaju miotacza płomieni czy harpuna. Za pomocą tego ostatniego można bardzo gustownie ozdobić puste w większości i nijakie lokacje, przybijając do ścian napotkane maszkarony. Jako żywo przypomniało mi to moją ulubioną zabawę z Aliens vs. Predator.

Przeciwnicy Asha są o wiele bardziej różnorodni niż w filmie, chociaż **brakuje im tego czegoś, co sprawia, że autentycznie można się ich przestraszyć** (vide The Thing). Oprócz masy demonów, które szaleją w ludzkich ciałach i starają się koniecznie pożywić ludzkim mięsem, są też np. takie, które potrafią kopać tunele i atakować spod ziemi niczym białolice Morloki. Różnorodność kształtów i form to nie jedyna atrakcja. Oprócz różnic w wyglądzie, przeciwnicy mogą zaskoczyć również nadnaturalną szybkością, wytrzymałością i innymi cechami, które zdecydowanie utrudniają ich ukatrupienie.

Dusza lub krew

Trzeba dodać, że za wykończenie każdego delikwenta Ash dostaje mały bonusik w formie kropelki krwi, która zasili jego życie. Oprócz ludzkiej postaci Williams potrafi również przeistoczyć się w śmiercionośne monstrum, które strzela nie tylko shotgunem, ale również generuje potężne błyskawice. W swojej ulepszonej wersji **Ash robi fatality niemal każdemu napotkanemu wrogowi**. Pięknie to wygląda, gdy się rozpadają na tysiące krwawych kawałeczków! W ludzkiej, zwyczajnej formie też potrafi nieźle delikwentom dokopać. **Combosy wymagają obsługi tylko jednego klawisza**. Żeby użyć efektownego sposobu na ukatrupienie, trzeba najpierw przeciwnika nieco zmiękczyć, przygotować do powrotu w zaświaty.

Stalowy chłopak

Kiedy czytałem zapowiedzi gry i obietnice, na przykład efektu butwiejących liści pod stopami, bagiennego mułu pod nosem, liszajów pleśni na drzewach, mówiąc krótko – ogólnej degrengolady, serce rosło i wzrok się iskrzył na myśl o takich wspaniałościach. Rzeczywistość okazała się nieco bardziej siermiężna. **Oko zawiesić można, owszem – ale na haku i patrzeć, jak się męczy.** Lokacje są po prostu dość przeciętne. Mamy tu zestaw klasycznych obrazków z horroru: cmentarze, zaropiałe fabryki, kanały, podziemia, zasyfione ulice. Co prawda, są to miejsca na tyle sprawnie wykonane, że na pewno nie chciałbym się tam znaleźć, ale graficznie jednak dość ubogie. Jeszcze jedna rzecz tyczy się fizyki, ale nie samej fizyki w grze, tylko postaci Asha. **Gość jest sztywny jak umarlaki, które odsyła z powrotem do grobu.** Szczególnie podobało mi się, jak zeskakiwał z paru metrów na proste nogi. W rzeczywistości taki bajer skończyłby się tym, że kolana wbiłyby mu się w brodę, ale OK, niech będzie, Ash to twardziel i ma pewnie stalową kulę w miejscu rzepki.

Minusów czar

Kolejne dwa **potężne minusy należą się bez wątpienia za save game i pracę kamery**. Zapisu dokonujemy w miejscu wybranym przez twórców. Często jest to bardzo niefortunna lokacja, bowiem znajduje się daleko przed etapem, w którym trafiamy na trudnego do przejścia wroga. Przeciwnik wbija Asha w ziemię i trzeba jeszcze raz wycierać się po jakichś kanałach lub lasach, szatkując tych samych delikwentów. Męczące i nudne, niepotrzebnie.

Z kolei **kamera często szwankuje, kiedy Ash jest przy ścianie**. Widok z perspektywy trzeciej osoby nagle zmienia się jakby na pierwszą. Fajnie, można sobie pooglądać wzorek na tapecie, tylko że zazwyczaj w tym czasie ktoś już się pożywia nerką Asha.

Eat this!

Evil Dead: Regeneration **to gra, dzięki której przypomniałem sobie smak dawnych przebojów w rodzaju pierwszego Postala** (ach, miotacz płomieni i rodzina przy obiedzie) czy takich delikatesów jak Eat This. Oczywiście to zupełnie inne danie, ale **Evil Dead: Regeneration nie powinno nikomu stanąć w przełyku ciepłą kluchą**. Nie sądzę też, że po skosztowaniu polecicie zwracać – he, he – do sklepu dzieło panów z Cranky Pants Games.

Evil Dead: Regeneration nie jest dla wysmakowanych, nienawykłych do widoku krwi odbiorców. To kawał surowego mięcha, w które po prostu trzeba się mocno wgryźć i cieszyć, że jeszcze się rusza. Smacznego! |CDA|

Usmażony będziesz ładniejszy!

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ niezłe dialogi
- ⊕ klimacik z filmu
- ⊕ postać Sama
- ⊕ efekty ucinania kończyn, rozbryzgów krwi i inne
- ⊕ głos Cambella

- ⊖ praca kamery
- ⊖ opcja save
- ⊖ fizyka Asha

POLI MONO REAL nr 72950

2,44 zł

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

TOPHITY	POLI	MONO	REAL MUSIC
"Z tak pokoju"	AWHP0843	AWHZN1224	AWHU0106
"Mamma Mia" MEGA HIT !	AWHP0848	AWHZN1221	AWHU0108
"Belly Dancer"	AWHP0817	AWHZN1209	AWHU0097
"Put Your Hands Up In The Air!"	AWHP0821	AWHZN1206	AWHU0095
"Wyginam śmiało ciało"	AWHP0839	AWHZN1223	AWHU0105
"What a Feeling" HIT !	AWHP0796	AWHZN1192	AWHU0096
"Every Night"	AWHP0791	AWHZN1187	AWHU0083
"Candy Shop"	AWHP0698	AWHZN1123	AWHU0081
"Chorwat"	AWHP0758	AWHZN1166	AWHU0089
"Lonely"	AWHP0764	AWHZN1168	AWHU0093
"One Night In Bangkok"	AWHP0765	AWHZN1169	AWHU0102
"Feel Good Inc."	AWHP0740	AWHZN1158	AWHU0091
"Don't Lie"	AWHP0819	AWHZN1212	AWHU0099
"Don't Phunk With My Heart"	AWHP0726	AWHZN1147	AWHU0090
"Jedna na milion"	AWHP0705	AWHZN1128	AWHU0085
"Bora Bora"	AWHP0732	AWHZN1151	AWHU0034
"The Sound Of San Francisco"	AWHP0734	AWHZN1153	AWHU0044
"B.Y.O.B"	AWHP0801	AWHZN1195	AWHU0088
"Every Breath You Take"	AWHP0789	AWHZN1199	AWHU0037
"Kocham Cię Kochanie Moje"	AWHP0788	AWHZN0208	AWHU0040
"Mockingbird"	AWHP0704	AWHZN1129	AWHU0101
"Call on Me" HIT !	AWHP0589	AWHZN1034	AWHU0080
"Bora Bora"	AWHP0732	AWHZN1151	AWHU0034
"Oh"	AWHP0820	AWHZN1211	AWHU0098
"Out of Touch"	AWHP0645	AWHZN1075	AWHU0094
"Miłość Bye"	AWHP0759	AWHZN1170	AWHU0086
"Chorwat"	AWHP0758	AWHZN1166	AWHU0089
"Someday"	AWHP0795	AWHZN1191	AWHU0092
"Candy Shop"	AWHP0698	AWHZN1123	AWHU0081
"Bo tutaj jest jak jest"	AWHP0784	AWHZN0555	AWHU0079
"Jej czarne oczy"	AWHP0597	AWHZN1056	AWHU0056

NOWOSCI	POLI	MONO
"Lonely" HIT !	AWHP0344	AWHZN1225
"Everything Burns"	AWHP0860	AWHZN1227
"Dreams"	AWHP0863	AWHZN1228
"All About Us"	AWHP0889	AWHZN1229
"Wild 2 Nite"	AWHP0887	AWHZN1230
"You And Me"	AWHP0893	AWHZN1231
"You Give Love A Bad Name"	AWHP0882	AWHZN1232
"Catch 2 U"	AWHP0875	AWHZN1233
"No Fear"	AWHP0890	AWHZN1234
"Gold Digger"	AWHP0880	AWHZN1235
"Foxtrot Uniform Charlie Kilo"	AWHP0862	AWHZN1236

CLUBBING	POLI	MONO
"Believe In Me"	AWHP0818	AWHZN1210
"Dare"	AWHP0825	AWHZN1213
"Sex It Out"	AWHP0769	AWHZN1185
"Flash Dance"	AWHP0770	AWHZN1185
"Start To Fall"	AWHP0794	AWHZN1190
"Oh My Gosh"	AWHP0767	AWHZN1178
"Lonelique"	AWHP0771	AWHZN1177
"Stand My Ground"	AWHP0672	AWHZN1111
"From Zero To Hero"	AWHP0680	AWHZN1104
"Lift Me Up"	AWHP0717	AWHZN1139
"Do You Really Want To Hurt Me"	AWHP0693	AWHZN1115
"Physical"	AWHP0655	AWHZN1097
"Believe"	AWHP0733	AWHZN1152
"Galvanize"	AWHP0699	AWHZN1124
"Dancehall Queen"	AWHP0737	AWHZN1155
"Breath Of Life"	AWHP0658	AWHZN1095
"You Are All Of That"	AWHP0642	AWHZN1085
"Hypnotic"	AWHP0725	AWHZN1146
"Mama (I Like It Loud)"	AWHP0395	AWHZN0587
"Teeny Weeny String Bikini"	AWHP0485	AWHZN2485
"Girls"	AWHP0670	AWHZN1101
"Wonderful Night"	AWHP0625	AWHZN1091
"Now It's You"	AWHP0629	AWHZN1090

HOT GIRLS	POLI	MONO
"La Tortura"	AWHP0814	AWHZN1202
"One Thing"	AWHP0793	AWHZN1189
"1 2 Step"	AWHP0745	AWHZN1159
"It's Like That"	AWHP0723	AWHZN1144
"Girl"	AWHP0724	AWHZN1145
"Black Horse & The Cherry Tree"	AWHP0707	AWHZN1132
"Giving You Up"	AWHP0753	AWHZN1165
"One World"	AWHP0729	AWHZN1149
"Lose My Breath"	AWHP0569	AWHZN1014
"Only You"	AWHP0694	AWHZN1114
"Do Something"	AWHP0651	AWHZN1080
"Enigma"	AWHP0609	AWHZN1046
"Rich Girl"	AWHP0638	AWHZN1074
"Unwritten"	AWHP0716	AWHZN1138
"What You Waiting For"	AWHP0596	AWHZN1048
"Ciucha"	AWHP0691	AWHZN1116
"Pomiędzy mnie"	AWHP0685	AWHZN1117
"Mono"	AWHP0650	AWHZN1084

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. AWHP0650.
DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950.
* Nokia – podaj kod z tabeli, np. AWHZN1084
* SonyEricsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. AWHZE1084
* Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. AWHZS1084
* Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. AWHZM1084

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących format mp3 lub amr)

TRUE TONE	
Perkusja	AWHU0046
Silnik	AWHU0047
Dryn Dryn z muzyką	AWHU0048
Dryn Dryn	AWHU0049
Śmiech dziecka	AWHU0050
Płacz dziecka	AWHU0051
Śmiech kobiety	AWHU0052
Toaleta	AWHU0053
Klakson pickupa	AWHU0054
Jumy kogut	AWHU0055
Wybrany abonent...	AWHU0056
Koń Siwek	AWHU0057
Koza beee	AWHU0058
Odbierz dzwonek z chórem	AWHU0059
Puk Puk	AWHU0060
Potężne bekniecie	AWHU0061
Beknięcie z organami	AWHU0062
Bździk	AWHU0063
Piorun	AWHU0064
Gong	AWHU0065
Gwizdek	AWHU0066
Kotek	AWHU0067
Kura	AWHU0068
Słoń	AWHU0073
Sonar	AWHU0074
Stłuczona szyba	AWHU0075
Mroczny śmiech	AWHU0076
Świnia	AWHU0077
Ciuchcia	AWHU5000
Okręt wojenny	AWHU5003
Ciężarówka start	AWHU5005
Dzwonek enigmy	AWHU5007
Kosmiczna struna	AWHU5009
Interkom	AWHU5022
Kosmiczna fraza	AWHU5031
UFO	AWHU5033
Laser	AWHU5039
Pisk harmonijki	AWHU5058
Pociąg	AWHU5061
Fryzjer	AWHU5066
Samolot	AWHU5070
Gaszący silnik samochodu	AWHU5071
Syntezator	AWHU5072

REAL MUSIC oraz TRUE TONE są dostępne dla telefonów:
Nokia: 3200, 3220, 3660, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650;
Motorola: C385, C650, E398, V220, V3, V500, V501, V547, V550, V600;
Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65;
SonyEricsson: K500i, K508i, K700i, K750i
Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. AWHU0046

www.papla.pl
wap.papla.pl

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach to cyfra (z wyj. części HITY 2005) Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie AWHP0411 dla numeru 601234567, wyślij na numer 72950 SMS-a o treści: AWHP0411 601234567. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np.AWHP0411 601234567:To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 72950 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 75950 - 5 zł netto 6,10 zł z VAT. Pamiętaj: aby pobrać polifonię, film, true tone, real music, tapetę, animację lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon pisz do nas pomoc@papla.pl Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach.

TAPETY NR 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

AWHT2077, AWHT9059, AWHT9081, AWHT1954 (BAD BOY), AWHT9199, AWHT0301, AWHT9112, AWHT1675, AWHT0598, AWHT9164, AWHT9042, AWHT9200, AWHT9217, AWHT0492, AWHT9177, AWHT9161, AWHT9133, AWHT0964, AWHT9232, AWHT1559, AWHT9119, AWHT9147, AWHT1367, AWHT0930, AWHT0945, AWHT9165, AWHT9229, AWHT9094, AWHT9206, AWHT1556, AWHT9076, AWHT9018, AWHT9061, AWHT1457, AWHT1484, AWHT1837, AWHT9191, AWHT9100, AWHT0493, AWHT9207, AWHT2082, AWHT9137, AWHT1472, AWHT9190, AWHT9062, AWHT9046, AWHT1374, AWHT9162, AWHT1482, AWHT9166

2,44 zł

ANIMACJE NR 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

AWHA0069, AWHA0035, AWHA0066, AWHA9001, AWHA9000, AWHA0070, AWHA0002, AWHA0025

PLOTKI, NOWINKI, INFORMACJE

P!EPRZ

2,44 zł

Czasopismo w twoim telefonie

CZWARTY NUMER

w numerze:
GORĄCA PARIS
BABA ZA KIEROWNICĄ
ZABIJ WAMPIRA!

Wyślij AWHJPIEPRZ4 na nr 72950, a otrzymasz czwarty numer magazynu PIEPRZ.

W każdy piątek nowy numer!

szczegóły w PIEPRZU!

GRY JAVA od 2,44zł

Hot Girls (18, 2,44 zł)
Kod: AWHJ0724
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N5, N6, S3, S7, S8, M2, M3, E6, E7

Tilex Jenny (18, 2,44 zł)
Kod: AWHJ0725
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N5, N6, S3, S8, M2, E6, E7

Dino Adventure (2,44 zł)
Kod: AWHJ0766
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N7, N8, M3, M7, E6, H1

Fighting Inferno (2,44 zł)
Kod: AWHJ0767
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

Mobile Force 2 (2,44 zł)
Kod: AWHJ0775
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N8

Skid City (2,44 zł)
Kod: AWHJ0776
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, M7

Snoop Dog (2,44 zł)
Kod: AWHJ0777
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, M3, E6, E8

Air Razor (2,44 zł)
Kod: AWHJ0758
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, M7

Bardaasht (2,44 zł)
Kod: AWHJ0760
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6

Dangerous Road (2,44 zł)
Kod: AWHJ0578
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6

Deep Patrool (2,44 zł)
Kod: AWHJ0579
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6

Dominion (2,44 zł)
Kod: AWHJ0735
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N6, E6

Galactic Rebelion (2,44 zł)
Kod: AWHJ0580
pod nr 72950 (2,44zł)
N4, N5, N6

Special Forces (2,44 zł)
Kod: AWHJ0669
pod nr 72950 (2,44zł)
N3, N4, N6, S3, S4, S9, M3, E5, E7, E8, A2, A7

SUPER GRY!

TOCA RACE DRIVER 2
Pasjonujące wyścigi na sześciu różnych torach, które pochłoną Cię do reszty!
6,10 zł
AWHJ0790
75950 (6,10zł)
Dla telefonów: N3, N4, N5, N7, N8, M3, E6, E7, A2, H1

Przed pobraniem upewnij się że jest ona obsługiwana przez Twój telefon.
Nokia - N3 ... N4 ... N5 ... N6 ... N7 ... N8 ... N9 N-Gage
Siemens - S4 ... S5 ... S6 ... S7 C65 S8 ... S9 ...
Motorola - M2 ... M3 ... M7 ...
SonyEricsson - E5 ... E6 ... E7 ... E8 ...
Samsung - A1 ... A2 ... A3 ... A7 ... Sharp - H1 ... H2 ...

HITY 2005 nr 72950 2,44 zł brutto

RÓŻOWE OPOWIADANIA
Będziesz czytać z wypiekami! Chcesz dostać więcej? Zamawiaj kolejne tomy: AWHJEROS2, AWHJEROS3 aż do AWHJEROS11
AWHJEROS1 (18)
TYLKO 2,44 zł

KAMASUTRA
Ta wiedza przyda Ci się wcześniej niż myślisz. Ściągnij na komórkę Kamasutrę w obrazkach z opisami!
AWHJKAMA (18)
TYLKO 2,44 zł

Dostępne dla: NOKIA (wyśw. kolor) SIEMENS S55, M55, SL55, C60, MC60, MOTOROLA: T720(i), T722, SONY ER. T650, T610

Super dziewczyny w super cenie!
SMS nr 75950
6,10 zł

ALICJA (18) — Kod: AWHJ0803
MONIKA (18) — Kod: AWHJ0810

10 gorących fotek za 1 SMS

zając postrach lasu — FILM
MEGA HIT!
2,44 zł
AWHX0005
AWHX0004
SMS z kodem filmu pod nr 72950 (2,44 zł)
Motorola: C385, C650, C975, E398, V3, V547, V550, V600, V980 Nokia: 3220, 3650, 3660, 5140i, 6020, 6021, 6101, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, N-Gage, Siemens CX65, CX70, M65, S65, SL65, SonyEricsson F500i, K300i, K500i, K700i, K750i, P900, P910i

NAJLEPSZY TOWAR W SUPER CENIE! JUŻ OD 2,44!

NAJLEPSZY TOWAR W SUPER CENIE! JUŻ OD 2,44!

PRODUCENT: FUTURE GAMES
DYSTRYBUTOR: ADVENTURE COMPANY

WWW.FUTUREGAMES.CZ

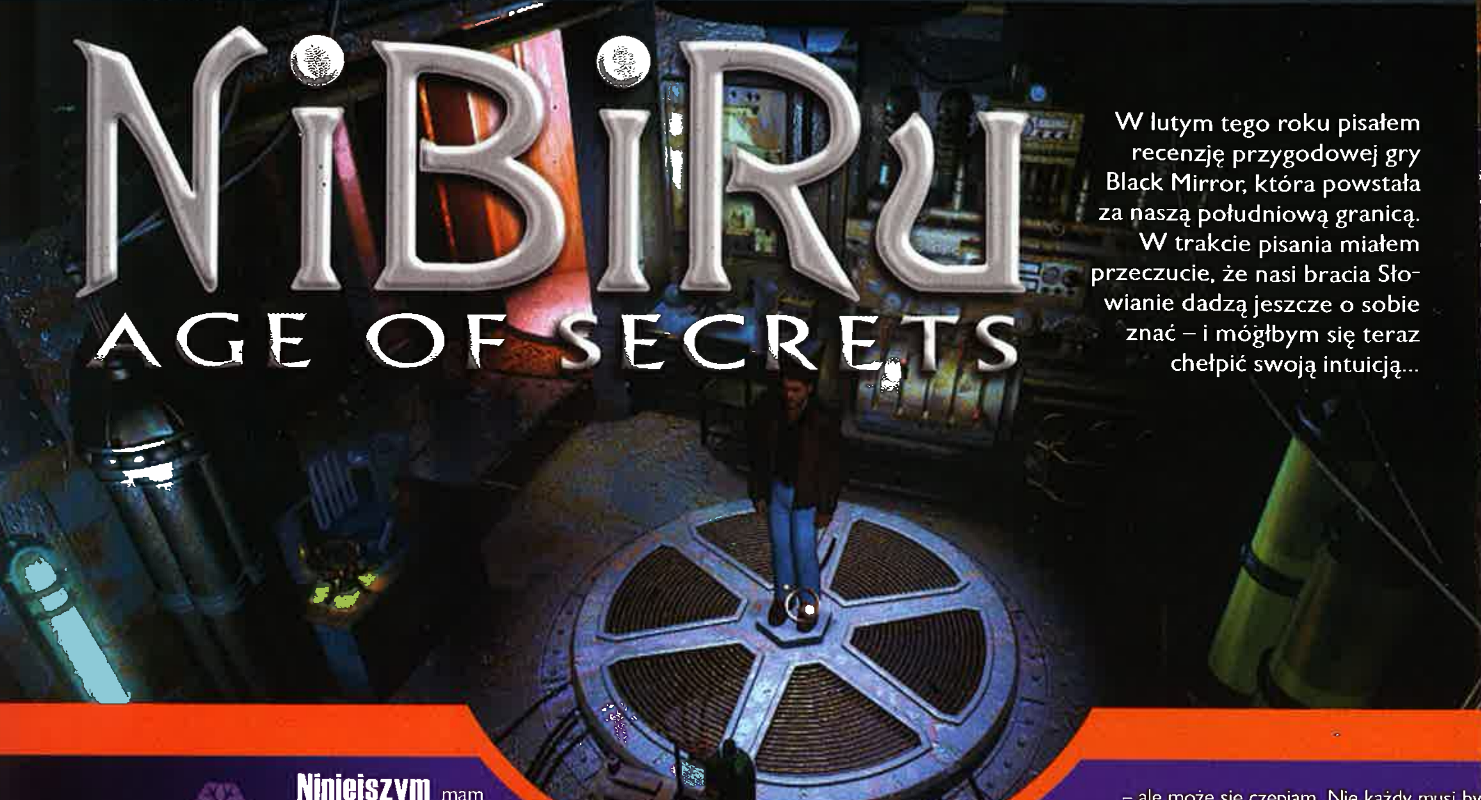
WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 400 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

DVD 12/2005

Kolejna dobra czeska przygodówk
Doskonała rozrywka na kilka d

EGM | CZESKI FILM? NIE, CZESKA GRA!

NiBiRu AGE OF SECRETS



W lutym tego roku pisałem recenzję przygodowej gry Black Mirror, która powstała za naszą południową granicą. W trakcie pisania miałem przeczucie, że nasi bracia Słowianie dadzą jeszcze o sobie znać – i mógłbym się teraz chełpić swoją intuicją...

Niniejszym mam zaszczyt przedstawić P.T. Czytelnikom grę o enigmatycznie brzmiącym tytule Nibiru. Że tytuł niewiele wam mówi – to nie wina gry. Nie każdą firmę stać na tak nachalną reklamę, jaką sobie zorganizowali twórcy „Półżycia". Ale omawiana gra warta jest waszego zainteresowania.

Larry Croft :)

Grę rozpoczniecie wcielając się w młodego archeologa, Martina Hollana, poproszonego przez jego wuja o zbadanie stopnia zaawansowania badań naukowców niemieckich, **którzy podczas II wojny światowej usiłowali skontaktować się z mieszkańcami 12 planety naszego Układu** (*DWUNASTEJ?! A co z pozostałymi trzema, licząc od Plutona, o których nic nie wiadomo? I jaki Obcy żyje w temperaturze bliskiej zera absolutnego, która tam musi panować?!*), nazwanej umownie Nibiru. **Jakby tu rzec – nieco to naciągane** i to z obu stron (i astronomicznej i fabularnej).

Swoją drogą nasuwa się uzasadnione chyba przypuszczenie – gdyby Niemcy poświęcili na wysiłek wojenny tyle środków, ile przeznaczyli na różne zwariowane projekty, niechybnie byli-by pokonali aliantów bez kłopotów i ze śpiewem na ustach. Ale nie narzekajmy – dzięki temu mamy niniejszą grę (i to nie po niemiecku). Martin udaje się do Pragi, gdzie powinien się spotkać z czeską informatorką wuja i profesora w jednym. Od tej chwili gra należy do was...

I tylko bez spoilerów, EGM!

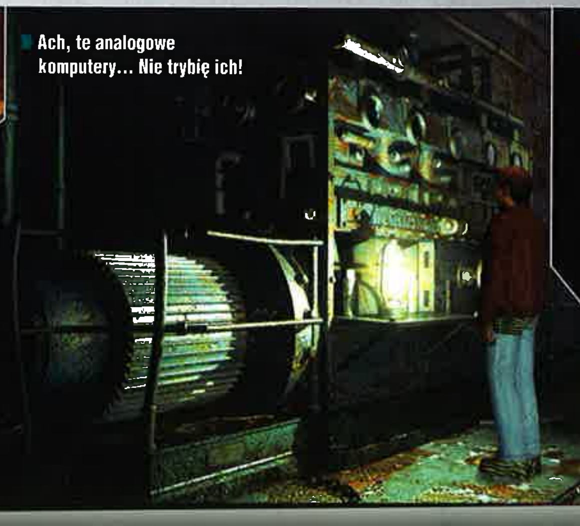
To mi zawsze powtarza osobnik wręczający gry do recenzji. Powiem więc tylko tyle, że podczas gry będziecie zwiedzali starą niemiecką kopalnię, dworek wuja, praskie mieszkania i urzędy, wojskowy obóz w Czechach, meksykańskie miasteczko i stare piramidy Majów. Szybko się też okaże, że tropem Martina podążają ludzie przebiegli i bezwzględni niczym urzędnik skarbowy, którzy nie cofną się nawet przed morderstwem.

Obca logika

Intryga gry jest ciekawa, choć w niektórych miejscach można by jej zarzucić brak logiki – ale może się czepiam. Nie każdy musi być tak bestialsko logiczny jak ja. Bawi mnie zresztą znacznie bardziej co innego – wbite nam do głowy przez twórców rozmaitych filmów typu „Archeolog w akcji" przeświadczenie, że wszystkie te sekretne mechanizmy, uruchamiające rozmaite tajne wejścia i działające po właściwym ułożeniu płyt można spokojnie otworzyć i po kilkuset latach! Szczery zachwyt budzi we mnie widok wysuwającego się z podziemi kamiennego postumentu, w którym znajduje się układanka, jaka wpędziłaby w kompleksy panów Rubika czy Lloyda. Nie bardzo zresztą wiadomo, czemu miałyby służyć takie komplikacje przy wejściu – **wystarczyłby zwykły solidny klucz!**

Ale... znów nie mam pewności, czy się nie czepiam. W końcu te wejścia mogły być dziełem Obcych, a powszechnie wiadomo, że ich mechanizmy nie niszczeją, otacza je bowiem pole siłowe, strefa martwego czasu, są zbudowane z metalu niepodlegającego korozji czy co tam jeszcze... Zresztą Obcy jak to Obcy, umysły mają pokrętne jak kampania wyborcza i nie wiadomo, co lubili, a czego nie znosili. Może akurat kochali się w takich zagadkach, a mały Obcy nie dostawał nawet

Zabili niewidzialnego człowieka!



Ach, te analogowe komputery... Nie trybię ich!

O, szwedzki stół!

Beam me up, Scotty!

kaszki, jeżeli nie otworzył niezwykle skomplikowanego zamka do szafki z jedzeniem? Założenie takie, choć karkołomne, jest przecież dopuszczalne...

Tradycyjna dygresja :)

A skoro już się tak zgadało o tych tajemniczych mechanizmach, odpowiedzmy sobie na jedno pytanie: **kto, kiedy i gdzie widział najrozmaitsze działające jeszcze pułapki w starożytnych grobowcach czy piramidach?** Rozmaite pismaki wyżywały się, opisując straszliwe niebezpieczeństwa czyhające na ludzi penetrujących komory grzebalne faraonów w Dolinie Królów, każdy film typu „Indiana Jones przeciwko reszcie świata" pokazuje nam mechanizmy otwierające rozmaite przejścia po przestawieniu dwu niepozornych posążków – ale zapytajcie archeologów, czy istnieją jakiekolwiek dowody na to, że te grobowce były chronione takimi pułapkami? **Jedynym mechanizmem, który może wytrzymać próbę czasu, jest zapadnia uruchamiana naciskiem ciężaru ofiary** – wszelkiego rodzaju sprężyny (przecież te wszystkie strzałki „coś" musi wystrzelić!), dźwignie i inne draństwa po upływie kilkuset lat beznadziejnie parcieją. Diabli wiedzą, kto zapoczątkował legendy o strażnikach grobowców – bardzo zresztą pożyteczne, bo choć po części powstrzymujące durniów przed penetracją rozmaitych jam...

Ale wróćmy do gry

Ma ona bardzo efektowną (choć utrzymaną w ciut staromodnym stylu) grafikę. Widać, że tworzyli ją ludzie, którzy doskonale wiedzą, co lubią wybredni gracze. Wnętrze świątyni Majów lub podziemia starej kopalni robią wrażenie i nawet Conan byłby się w nich poczuł nieswojo.

Muzyka gry jest tak nastrojowa, że gdyby ją puszczać mafiosom podczas przesłuchań (śledczy musieliby mieć na uszach słuchawki), po dwu godzinach najbardziej twardy z nich byłby się przyznał do tego, że wskazał Judaszowi drogę do siedziby Sanhedrynu. Ponura i minorowa, robi wrażenie – przy jej słuchaniu chwilami ma się chęć zawyć do księżyca. Ale nikt nie powiedział, że poszukiwaniom Starych Bogów musi towarzyszyć muzyczka radosna niczym prosię w ulewny deszcz.

Otwierać, to ja, Blaskowicz! Hehehe!

Ale nie tylko muzyka tu robi wrażenie (gdy mowa o dźwięku) – rozkoszą dla ucha jest słuchanie, jak kaleczą angielski Francuzi, Czesi lub Latynosi. Znający angolski nieco gorzej tego nie wychwycą, a szkoda – można się wtedy pozbyć kompleksów, wedle których tylko Polacy straszliwie kaleczą angielski, a wszyscy inni „spikują" wręcz lepiej od Wyspiarzy. Ale oczywiście gra **ma opcję wyświetlania napisów i dialogów.**

Jak każda porządna przygodówka i ta umożliwia zapisywanie gry, co można zrobić **w dowolnym jej momencie.** Liczba slotów przeznaczonych na jej zapis (100) wystarczy w zupełności, a nawet jest chyba przesadzona.

Zagadki stawiane przed graczami przez twórców gry są na niezłym poziomie – takim, który nie załamuje, ale inspiruje – no, z jednym wyjątkiem. W świątyni Majów w pewnym momencie trzeba się uporać **z ustawieniem kolorowych kulek na właściwych miejscach w ramionach krzyża.** Jest to diabelnie trudne – i przyznam się bez bicia, że przez kilka godzin kląłem tak, że aż mi klawiatura poczerniała. Tym, co się załamią, polecam płytkę CD w poprzednim numerze, na której zamieściliśmy „sejwy" z gry – i wywołanie 27 zapisu.

Późniejsze zagadki – przesuwanka na niższych piętrach świątyni i dziewięciopozycyjna układanka przy wejściu do Jądra Tajemnicy są już prostsze, choć też godne uwagi.

Podsumowując jedno z drugim i trzecim – gra jest bardzo ciekawa i efektownie zrobiona – a nie jestem pewien, czy robiło ją więcej niż 10 ludzi. **Doskonała rozrywka na kilka dni.** **|CDA|**

The most of... most :)

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

+ oprawa audio-wizualna
+ dobrze się gra, krótko mówiąc

– nazbyt naciągane zawiązanie fabuły
– jedna z zagadek
– los pewnego małego stworzenia...

PRODUCENT: GEARBOX
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

WIN 00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 12/2005

QN`IK | BLIŹNIACZO PODOBNI BRACIA...

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Z BiA:EiB (co za skrót!) jest pewien zasadniczy problem. Choć liczba zmian kwalifikuje grę do rubryki „tanie, niewiele wnoszące dodatki", to wszystko wskazuje na to, że autorzy uznają „Okupione Krwią" za pełnoprawny sequel.

A w Polsce za 60 lat zrobią z tego event...

Kilka miesięcy temu Eld potraktował Brothers in Arms – według mnie – zdecydowanie za ostro. Głównie na tę grę narzekał (choć w sumie dał jej ocenę 7), gdy tymczasem, mimo wszystkich wad, była to produkcja bardzo grywalna i na swój sposób nowatorska. **Earned in Blood to już jednak tylko kalka tego, co widzieliśmy wcześniej, z jednym dodanym trybem gry.**

Nowa (?) fabuła

Jak być może pamiętacie, w poprzedniej części gracz wcielał się w Matta Bakera, dzielnego amerykańskiego wojaka biorącego udział w bojach w Normandii podczas operacji Overlord. Earned in Blood nie rzuca cię w zupełnie inne otoczenie, nie dana ci będzie, jak można było wnioskować z zakończenia Road to Hill 30, walka na innych frontach. „Nowa gra" Gearbox Software to tylko **ukazanie tych samych sytuacji widzianych z perspektywy kaprala Joe'ego „Red" Hartsocka**, eks-farmera, poczciwego rudzielca i w ogóle swojego chłopaka. Bohater gry to typ sympatycznego szeregowca, który ginie od kuli wroga w pierwszej bitwie, jednak zanim wyda ostatnie tchnienie, przekazuje list do narzeczonej, którą zawsze będzie kochał itp. Słowem: pospolity amerykański banał.

Co było...

Przed dalszym narzekaniem kilka słów dla tych, którzy ominęli pierwszą część „braci". **Road to Hill 30 to gra niepozbawiona bardzo wielu wad, ale przy tym wprowadzająca szereg innowacji do gatunku.** Od typowych FPS-ów odróżniała się dużą dozą realizmu. Brak typowego paska życia, superdokładnego celownika i przede wszystkim – nowatorski i **doskonale się sprawdzający system wydawania rozkazów podwładnym.** Obsługiwało się go tylko za pomocą prawego przycisku myszy – nim wskazywało się kierunek, w którym podążać miała zaznaczona grupa, nim można było kazać ostrzeliwać przeciwników, a nawet wydać nakaz szarży na pozycję wroga. Proste i doskonałe zarazem.

Główną atrakcją gry było prowadzenie potyczki w taktyczny sposób. Przez wszystkie misje BiA: RtH30 korzystać trzeba było z taktyki czterech F: Find, Fix, Flank i Finish (w wolnym tłumaczeniu: znajdź, prowadź ogień zaporowy, oflankuj i wykończ), co w praktyce oznaczało wydanie grupie żołnierzy rozkazu ostrzeliwania pozycji wroga i zajścia (osobiście lub z obstawą) z boku schronu celem łatwego zabicia niespodziewających się niczego Niemców. Aby było łatwiej, w każdej chwili na gracza czekał specjalny widok z kamery „z lotu ptaka", która pokazywała pozycje postaci dramatu.

Cholera, ile razy celuję, to na szczerbince siada mi jakaś muszka!

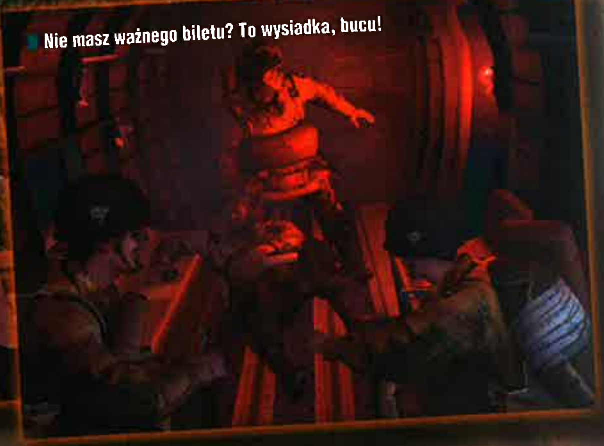
Robimy kometę?

BIA: EARNED IN BLOOD

Średnia wśród dzienników: 97,5%

Rynek prasy codziennej w Anglii znacznie różni się od polskiego. Również tym, że w największych gazetach pojawiają się recenzje gier. Co najbardziej dla mnie szokujące, dziennikarze są zgodni niezależnie od medium: prestiżowy „The Times" ocenił grę na 5/5, a tabloid „The Sun" na 95%! Może to jednak ja mam zbyt krytyczne nastawienie?...

Właśnie się dowiedzieli, że faceci malujący twarze są metroseksualni...



Nie masz ważnego biletu? To wysiadka, bucu!

Wykonanie akcji typu 4F było bardzo przyjemne i dawało dużą radochę – szczególnie wtedy, gdy robiło się to pierwsze kilkadziesiąt razy. Szybko się jednak okazało, że **gra – poza czterema F – nie ma wiele więcej do zaoferowania**. Kolejne akcje były schematyczne i dopiero ostatnie misje wprowadzały pewne nowości, jak dowodzenie czołgiem czy obrona kościółka za pomocą broni snajperskiej. To jednak były tylko maleńkie epizody, w sumie niewiele znaczące na tle wielu wad BiA. Dość wymienić niemal zerową inteligencję wrogów, **katastrofalny i zupełnie nierealistyczny system trafiania** (gracz strzelał, komputer kule nosił... gdzie indziej), idiotyczną liniowość poziomów... starczy. Przecież na tapecie mamy zupełnie nową grę!

...jest znowu!

To oczywiście ironia. Pozwoliłem sobie na takie długie przypomnienie założeń Road to Hill 30, gdyż z powodzeniem mógłbym skopiować prawie całą recenzję Elda sprzed kilku miesięcy, po czym wkleić ją tutaj, wprowadzając do tekstu tylko kilka zmian. **Gearbox totalnie olało sprawę i stwierdziło, że chce odciąć kupony od sukcesu poprzedniej swojej gry.** Po sprawdzeniu dotychczasowych ocen w prasie i prestiżowych portalach (średnia ocen to 88% na PC i 91% na Xboksie) mogę się tylko zastanawiać, czy grałem w to samo, co zagraniczni recenzenci. Dla mnie „Okupione Krwią" było tak naprawdę okupione kilkoma godzinami pracy scenarzysty oraz kilkunastoma minutami pracy koderów.

Świeże zmiany, komu zmiany?

Żeby być uczciwym, wspomnę, co się zmieniło na plus. Przede wszystkim **największe różnice zobaczyć można w zachowaniu Niemców**. Kierująca nimi sztuczna inteligencja pozwala im wreszcie na poruszanie się. Nie ma tu sytuacji, w której wrogowie czekają tylko, aż wychylisz się lekko zza okopu i puścisz w nich celną serię. Przeciwnie – ruszają się, zmieniają często pozycje, a nawet... sami starają się zastosować metodę czterech F na tobie! To oczywiście **bardzo dobrze wpływa na realizm, choć jednocześnie znacznie podwyższa poziom trudności**. Road to Hill 30 pod tym względem przypominał nieco partię szachów ze śpiącym przeciwnikiem. **Tu stopień nieprzewidywalności jest znacznie wyższy.**

Ślepaki w akcji

Zapewniam, że (o ile nie będziesz grał na najniższym poziomie trudności) **nieraz się wściekniesz na trudność** tej gry. Nie wynika ona tylko z konieczności opracowania dobrej strategii – największym przeciwnikiem gracza jest tu jego własny celownik. Z dużej odległości po prostu nie sposób ustrzelić wroga, choćby wychylił się zza osłony od pasa w górę. Długie mierzenie co do piksela w tej grze nie zdaje się na nic, **celność broni jest jeszcze niższa niż w poprzedniku**, choć wydaje się to niemożliwe. Najbardziej irytujące fragmenty zdarzają się w sytuacji, gdy masz Niemców (po oflankowaniu) jak na widelcu, wystarczy tylko pociągnąć za spust i posłać do piachu oddalonych o dziesięć metrów żołnierzy, gdy... Sam nie wiem: może to jakaś emulacja drżenia ręki, może złośliwi dowódcy dosypali ci do naboi nieco ślepaków – po prostu czasem w takiej sytuacji – nie wiedzieć dlaczego – pudłujesz! A to prawie zawsze kończy się chwalebną śmiercią i powrotem do ostatniego checkpointu (w grze nie ma możliwości zapisu w dowolnym momencie).

O jeden płotek za wysoko

Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał jeszcze o niedołęstwie dzielnych amerykańskich żołnierzy. Zdaje się, że w armii nie nauczyli ich niczego. Ani celnie strzelać, ani czołgać się (!), ani nawet... przeskakiwać przez wysokie na 40 centymetrów murki! Tak jest, **znów przeszkody, które nie sięgają wojakom do kolan, są nie do przejścia.** Miła jest ta dbałość Gearboksu o to, by gracz się przypadkiem gdzieś na planszy nie zgubił i nie poszedł własną drogą.

Olej fabułę

Czy jest więc w tej grze coś nowego, dla czego ludzie posiadający Road to Hill 30 powinni ją kupić? Odpowiedź jest prosta: **nie**. Niemniej **warto pochwalić twórców za dodanie trybu Skirmish**, który pozwala oderwać się od fabuły i wziąć udział w kilku specjalnie przygotowanych zadaniach. Mamy tu nowe mapy i przede wszystkim trzy tryby: **Objective, Time Attack oraz Defense**. W dwóch pierwszych chodzi o wykonanie konkretnego zadania, np. zniszczenie dział czy utrzymanie pozycji (oczywiście w Time Attack grasz na czas), zaś trzeci jest nietypowy. Niczym w Termopilach, masz za zadanie odpierać kolejne ataki wrogów, aż sam zginiesz bohaterską śmiercią. Najciekawsze w tym trybie jest to, że nie możesz tu wygrać – w końcu i tak umrzesz. Liczy się tylko, ile wrogich ataków przetrzymasz.

Multi niby nowe, ale...

Najciekawsze jest jednak w trybie Skirmish to, że **możesz wreszcie wcielić się również w Niemców** i prażyć do Amerykanów. Mamy więc w Earned in Blood opcję dla samotnych graczy, która do tej pory była zarezerwowana dla multi. Skoro o tym ostatnim mowa – oczywiście tryb wieloosobowy jest, nawet lekko zmieniony. Mimo to nie mogłem jakoś w redakcji znaleźć chętnych do gry. Rany po beznadziejnym i beznamiętnym Road to Hill 30 jeszcze się – widać – w kolegach nie zagoiły.

Jak mówiłem, Eld kilka miesięcy temu nieco skrzywdził Brothers in Arms. Mimo wad, miała ona niezaprzeczalny klimat, a kolejne misje przechodzić można było ze sporą przyjemnością. **Konwencja 4F, która została wykorzystana również w EiB, już się jednak chyba wyczerpała.** Tak wysoką ocenę w stopce widzicie tylko dlatego, że wielcy fani cyklu tym samodzielnym dodatkiem na pewno się nie zawiodą. Ci, którzy będą grali po raz pierwszy, również. Reszcie radzę daleko idącą ostrożność przy decydowaniu o ewentualnym zakupie. **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	8

WERDYKT

- (+) wszystkie zalety RtH30, czyli sterowanie, niezły klimat, 4F itp.
- (+) tryb Skirmish
- (−) prawie wszystkie minusy z RtH30
- (−) to w ogóle ta sama gra!

Earned in Blood to tylko kalka tego, co widzieliśmy wcześniej, z jednym dodanym trybem gry.

REWOLUCJA CENOWA!

29,90 PLN

Still Life

„Ci, co grali w Post Mortem albo w Syberię, powinni Still Life powitać jak starego znajomego."

CD Action, ocena 9/10

UFO Decydujące Starcie

„Decydujące Starcie po prostu wymiata! UFO ciągle w dobrej formie!"

Imperium Gier

Stalingrad

„W porównaniu z Blitzkrieg, Stalingrad na pewno wypada lepiej."

CD Action 7/10

Star Wolves: Gwiezdne Wilki

„Wyobraźcie sobie grę będącą połączeniem Homeworlda z X2, okraszoną na dodatek elementami RPG."

CD Action, ocena 8/10

Dyplomacja

„Producent, twórca hitów Europa Universalis i Hearts of Iron 2 postarał się, aby konwersja „Dyplomacji" na PC, jak najlepiej oddawała emocje prawdziwej gry planszowej."

Gry.onet.pl

CENY NOWYCH GIER SPADŁY! REWOLUCJA NADESZŁA!

NAJNOWSZE GRY
DLA KAŻDEGO!
DOŁĄCZ DO
REWOLUCJONISTÓW!
Space Rangers 2: Rebelia
„Ta gra to jeden z najlepszych powodów w tym roku, aby grać w gry komputerowe. Zagrajcie!"
Eurogamer, ocena 9/10
Kryzys Kubański
„Nie ma to jak dobrze przygotowany atak na silniku Blitzkrieg. Spróbuj Kryzysu Kubańskiego!"
Imperium Gier
Close Combat: First to Fight
„FTF jest naprawdę bardzo dobrym, wciągającym oraz grywalnym tytułem."
GRY Komputerowe, ocena 5,5/6
Moment of Silence
„Polecam ją każdemu, nie tylko zdeklarowanym miłośnikom gier przygodowych."
GRY-OnLine, ocena 80%
Outfront: Na Tyłach Wroga
„Dynamiczna akcja i ciekawe wyzwania, w końcu to dodatek do Soldiers: Ludzie Honoru. W tę grę trzeba zagrać!"
Imperium Gier
WWW.RC.CENEGA.PL
DOBRY ZAKUP
GRY OnLine
www.gry-online.pl
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
NAJNOWSZE GRY DLA KAŻDEGO!
REWOLUCJA CENOWA!
29,90 PLN
Wszystkie gry zaprezentowane w niniejszej ofercie są dystrybuowane przez firmę Cenega Poland Sp. z o.o. Wszelkie nazwy, tytuły, grafiki, logo i komponenty wizualne są chronione prawem autorskim oraz prawami pokrewnymi i są własnością poszczególnych podmiotów prawnych.
Więcej informacji o grach znajdą Państwo na stronie: www.cenega.pl

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM/NBALIVE06

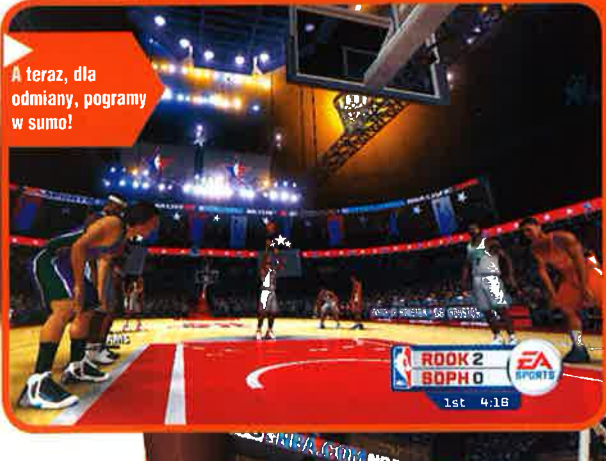
WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CAMPARI | NBA ISN'T FANTASTIC...

NBA LIVE 06

Napięcie związane z oczekiwaniem na nową odsłonę NBA Live najlepiej zilustruje scenka rodzajowa: zaglądam do redakcji, by spytać, czy nie mają czegoś ciekawego do zrecenzowania. Znudzony Qn'ik podnosi się z obrotowego fotela, idzie w kierunku stosu papierów i płyt, a po dłuższej chwili wygrzebuje z dna swoistej piramidki krążki z wytłoczonym tytułem NBA Live 06.

Co tu dużo pisać, seria NBA Live już od ładnych paru lat nie wzbudza większych emocji i stanowi dla recenzentów twardy orzech do zgryzienia. Jaką ocenę bowiem wystawić grze, która **sama w sobie prezentuje wysoki poziom, ale z drugiej strony – nie odbiega od poprzedniczek choć na metr?** Oto jest wyzwanie. Przecież której opcji by nie wybrać i tak ktoś będzie niezadowolony – albo ludzie z EA Sports, albo wyczuleni na punkcie wtórnej chały gracze. Dlatego znów nie narażę się ani jednym, ani drugim, i podążę „trzecią drogą".


A teraz, dla odmiany, pogramy w sumo!

Między ligą pierwszą a drugą

Aby zburzyć klasyczną kompozycję recenzji, zacznę od grafiki oraz muzyki, tj. od **bezapelacyjnych pozytywów NBA Live 06**. Tuż po zainstalowaniu programu i uruchomieniu go za pomocą zgrabnej ikony, z głośników zaczyna się sączyć **tradycyjny hip hop**. Nie wiem, kto w EA odpowiada za dobór kawałków do ścieżki dźwiękowej, lecz po raz wtóry trafił/-a w dziesiątkę. Pełna swoboda w zarządzaniu piosenkami, możliwość wyłączenia wybranej czy przeskoczenia do następnej – to wszystko doskonale znamy i lubimy. Akurat w tym aspekcie powtarzalność Elektroników naprawdę nie powinna nikomu doskwierać. Jeżeli chodzi o udźwiękowienie, niepokoją mnie tylko dwie rzeczy. Po pierwsze – **średnia jakość odgłosów podczas rozgrywania meczu** (na czele z „cichymi" blokami) i po drugie – jednak **lekkie uczucie wtórności**. Widać, a raczej słychać, że w EA wypracowali sobie określony, hiphopowy model soundtracku i nie chcą go za żadne skarby urozmaicić o jakiś utwór spoza kręgu obwieszonych nieśmiertelnikami raperów. Odwieczne pytanie brzmi: czemu?

Nie sposób skrytykować szatę graficzną. Napiszę więcej, w 90% przypomina ona tę ze zwiastunów reklamowych i przy dobrym sprzęcie **zaskakuje pieczołowicie dopracowanymi detalami** (buty zawodników, tatuaże). Owszem, znalazłem w grze garść buraków w stylu rozpikselowanego logo NBA na jednej z tablic podwieszonych przy suficie lub zbędnych kantów.

Ale to już szukanie dziury w całym. EA Sports dysponuje armią wybornych grafików, którzy swoją morderczą pracą ratują honor serii. Wcale nie żartuję! **Gdyby nie oprawa audio-wizualna, dla mnie NBA Live dawno już wylądowałoby w drugiej lidze symulatorów sportowych.**

Między rokiem 2005 a 2006

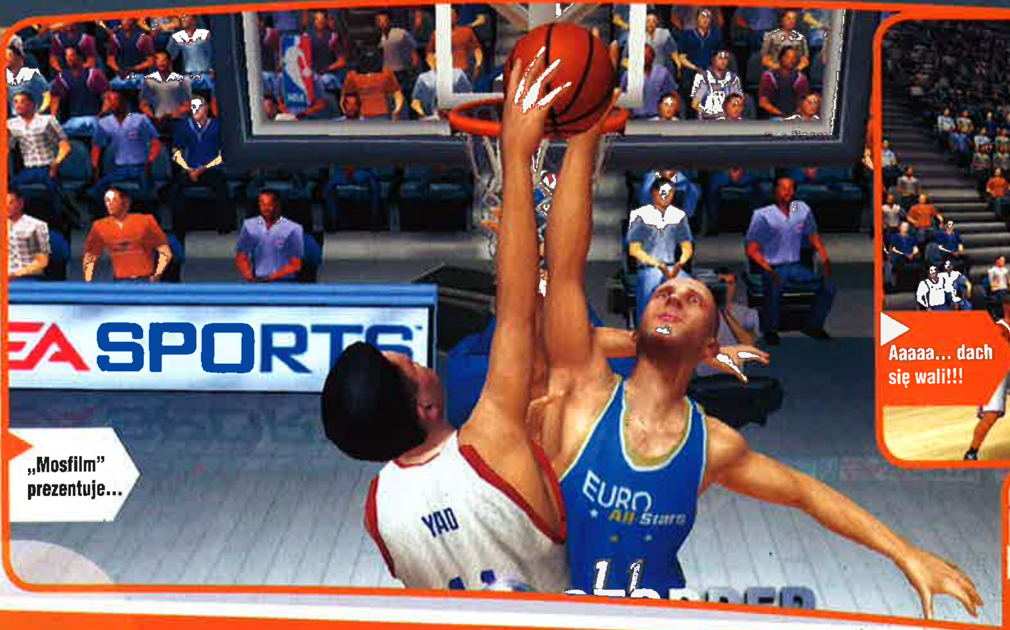
Skoro wiemy już, co w trawie piszczy i jak wygląda, pora przejść do menu i konkretnych opcji. Napiszę wprost: **jest źle**. Sam projekt menu z wyświetlającymi się zdjęciami koszykarzy ściągnięto żywcem z zeszłorocznej edycji, liczne tryby ulokowano po staremu, natomiast nowych oczywiście brak. Na domiar złego w menu nadal nie działa klawiatura, więc skazani jesteśmy na ciągłe klikanie. W konsekwencji gracz ma prawo poczuć się, jakby oglądał NBA Live 2005, z tym że 12 miesięcy temu obraz całości poprawiało parę – mimo wszystko – świeżych rozwiązań. W NBA Live 06 All-Star Weekend nie robi na nikim wrażenia. Zresztą przeczytajcie sami: **Play Now** (mecz towarzyski), **Season** (możliwość rozegrania całego sezonu wybraną drużyną), **Dynasty** (prowadzenie drużyny przez kilka lat), **Playoffs**

Za piłkę, mówiłem, nie za głowę!

NBA LIVE 06

Miami mistrzem?

W wirtualnej NBA w tym sezonie posucha, niemniej w tej prawdziwej będzie się działo! Wiele wskazuje na to, że przede wszystkim za sprawą Miami Heat, czyli dream teamu budowanego na wzór LA Lakers Phila Jacksona. Rok temu do Miami przeprowadził się Shaq, do gry powrócił Mourning, a w zespole rewelacyjnie odnalazł się Dwayne Wade, zaś tego lata Heat zasilili: Walker, Williams oraz Payton (grał już z Shaqiem w Lakersach). Wespół z przyzwoitymi zmiennikami (Posey, Haslem) chłopaki powinny przynajmniej powtórzyć wynik z zeszłego sezonu, tj. dotrzeć do finału Konferencji Wschodniej. Osobiście przewiduję finał z udziałem Miami Heat.



„Mosfilm" prezentuje...

Aaaaa... dach się wali!!!

Ratuj się, kto może! Hitman!

(rywalizacja w ścisłym finale ligi), wspomniany **All-Star Weekend** (czyli mecz gwiazd, pierwszoroczniaków, konkurs rzutów za 3 i konkurs wsadów), **1 on 1** (jeden na jednego), **Slam Dunk School** (Parafialna Szkółka Wsadów im. Dwayne'a Wade'a) oraz **Individual Practice** (zwyczajny trening). **Ci, którzy nie mieli nigdy przyjemności zetknąć się z cyklem NBA Live, o ile w ogóle tacy występują, będą zauroczeni mnogością trybów. Resztę czeka głęboki zawód**, a walory graficzno-muzyczne niczego tutaj nie zmienią. Nawet animowane wprowadzenie do menu (intro) wypadło nad wyraz blado, zmuszając mnie – podczas premierowego seansu – do wciśnięcia guziczka usytuowanego w lewym górnym rogu klawiatury.

Między rookie a superstar

Monotonię ekranu głównego oraz **brak jakichkolwiek innowacji wśród dostępnych opcji** przerywa po japońsku (yakotaka) rozgrywka. Tchnięto w nią, symbolicznego, bo symbolicznego, ale jednak ducha zmian. Przede wszystkim **wzrósł poziom trudności** i teraz każdy wariant – oprócz banalnego „rookie" – przysparza graczowi sporo pracy. Nieraz łapałem się przy 20-punktowym prowadzeniu na braku skupienia i wówczas komputer zawsze ekspresowo redukował przewagę. W nowym NBA dzięki **lepszej sztucznej inteligencji przeciwnika** częściej dochodzi do zaciętych końcówek oraz dogrywek. I dzięki Bogu, inaczej można by przysnąć. **Gra nabrała wyraźnie tempa** i momentami trudno nadążyć za wydarzeniami na parkiecie. W pewnym sensie to zasługa automatyzacji niektórych zagrań, np. alley-oopów, czasem wykonywanych przez naszych koszykarzy niezależnie od decyzji gracza, co może działać fanom NBA na nerwy.

Dalej, rywalizacja na parkiecie rzeczywiście (pisałem o tym w zapowiedzi) stała się bardziej brutalna. Sędzia wychwytuje każdy faul i próby przechwytu piłki często kończą się natychmiastowym gwizdkiem. Komputer stawia twardą obronę i jeśli gramy akurat przeciętnym zespołem, możemy mieć duże problemy ze zdobywaniem punktów spod kosza. **Nie wychwyciłem natomiast charakterystycznych zachowań znanych koszykarzy, które miały uchodzić za solidną atrakcję NBA 06.** Programiści z EA zrezygnowali także, czego nie mogę pojąć, z **automatycznych replayów po efekciarskich akcjach**. Powtórki uruchamiamy dopiero po naciśnięciu Esc i przejściu do menu głównego. Chyba że...

Między wsadem zmodyfikowanym a standardowym

...popiszemy się wyjątkowo ciekawą akcją. Wtedy na ekranie wyskoczy informacja o możliwości obejrzenia jej jeszcze raz. O jakich zagraniach mowa? W tym momencie dochodzimy do największej zmiany na tle kilku ostatnich części NBA Live, tj. do specjalnych ruchów-trików, przypisanych konkretnym koszykarzom. W nowym NBA podzielono ich na klasy – scorer, highflyer itd. Taki Shaq kwalifikuje się, rzecz jasna, do klasy scorer (w wolnym tłumaczeniu „zdobywacz punktów") i zyskuje w ten sposób dostęp do typowych dla klasy zagrań. Przed oddaniem rzutu albo wsadem wystarczy tylko wcisnąć ustalony przycisk i popatrzeć na efekty tak zaplanowanej akcji.

Mówiąc prościej, **do standardowego zestawu klawiszy dodano jeszcze jeden, odpowiedzialny za modyfikację rzutów/wsadów/podań.** Przy czym trzeba pamiętać, że klawisz ten uaktywnia się jedynie dla najlepszych koszykarzy (stąd nazwa 'freestyle superstar'). U Shaqa czy Wade'a dotyczy np. dunków, zaś u Nasha podań, z których słynie zawodnik Phoenix Suns. **Pomysł Elektroników i jego wykonanie oceniam bardzo dobrze**, choć zdaję sobie sprawę, że większą frajdę z 'freestyle superstar' będą mieli posiadacze padów. Na klawiaturze po prostu nie da się zaprogramować intuicyjnie wszystkich przycisków potrzebnych do zabawy pomarańczową piłką.

Między 6 a 7-

Cienia nowości doszukałem się jeszcze w trybie Dynasty, w którym można zatrudniać trenerów, łowców talentów itp. Na początku, przy stosunkowo skromnym budżecie, gracz będzie musiał zadowolić się przeciętną kadrą, lecz wraz z pierwszymi sukcesami przyjdą pieniądze i szansa na ściągnięcie do klubu np. wybitnego trenera. Mała rzecz, a cieszy. Reszta elementów Dynastii to już wierna kopia tej z NBA Live 2005.

Ci, którzy nie mieli nigdy przyjemności zetknąć się z cyklem NBA Live, o ile w ogóle tacy występują, będą zauroczeni mnogością trybów. Resztę czeka głęboki zawód.

Po namyśle – jednak narażę się Elektronikom i postawię NBA Live 06 dość niską ocenę. **Średnia z not cząstkowych to siódemka z małym hakiem, ale ja wystawiam tylko sześć i pół.** Podrasowana grafika, 'freestyle superstar' oraz parę kosmetycznych zmian w Dynastii to stanowczo za mało w konfrontacji z kiepskimi dźwiękami, nieco oklepanym soundtrackiem, starym zestawem opcji czy bezmyślnym, usilnym wprowadzaniem zmian pod postacią likwidacji powtórek. Miałem rację w październikowej zapowiedzi. Ludzie z EA Sports zignorowali w tym roku fanów basketa. Bardziej niż zwykle. **[CDA]**

6+

GRYWALNOŚĆ	4
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ znów grafika
- ⊕ znów ścieżka dźwiękowa
- ⊕ freestyle superstar
- ⊕ zacięte końcówki
- ⊖ znów te same opcje
- ⊖ brak automatycznych replayów
- ⊖ „ciche" bloki

PRODUCENT: HEADGATE/EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

HUT SĘDZIMIR | MÓW DO MNIE TYGRYSIE!

TIGER WOODS PGA TOUR® 06

Mac Abra, Mac Abra, a koledzy się ze mnie śmieeeeją. OK. Tiger Woods 06 to nie Quake IV, ale jest najlepszy w swojej działce, więc mówić: *„Ha, ha, ha i co znowu dasz 9-tkę, chłopaku?"* – to już przesada. Tym bardziej że tym razem dziewiątki nie będzie...

Dotąd byłem pełny uznania dla programistów, którzy opracowują dla EA Sports gry z cyklu Tiger Woods (to studio Headgate). Nie mają w zasadzie żadnej konkurencji, a i tak w każdej kolejnej odsłonie swojego cyklu wprowadzali więcej zmian niż pozostałe zespoły EA – te pracujące nad seriami NBA, NHL czy FIFA. Również **Tiger Woods 06 przynosi kilka nowych rozwiązań**, jednak tym razem ich zakres jest stosunkowo niewielki.

Machanie bez gałek

W „sportówkach" z Electronic Arts coraz wyraźniej widać, że **koncern ten stawia przede wszystkim na konsole** – im podporządkowuje interfejs i sterowanie, a PC-towcy, jeśli chcą w zmianach tych brać udział, muszą zainwestować w porządny joypad. Obawiałem się, że tak samo będzie w przypadku Tiger Woods 06, tym bardziej że w konsolowej wersji gry największą nowością jest właśnie system sterowania, wykorzystujący dwie gałki joypada. Działa on w ten sposób, że lewą gałką ustala się m.in. kierunek i moc uderzenia, prawą zaś można nadać golfowej piłeczce dodatkową rotację, przydatną przy niektórych, trudniejszych uderzeniach (i raczej tylko przy nich).

Tymczasem tego nowego systemu sterowania, w którym lewa gałka pada otrzymała zgrabną nazwę 'shape stick', w wersji PC nie ma (!!!), choć pad jest jednym z urządzeń sterujących, z których możesz w grze korzystać. Nie ma to jednak większego znaczenia, bo konsolowy system sterowania i tak ustępował temu, który od trzech-czterech edycji jest standardem w PC-towych edycjach serii Tiger Woods. **Mowa o genialnym systemie TrueSwing,** który doskonale przekłada ruchy myszki w pionie (opcjonalnie także w poziomie) na zamach kija.

Kłopot w tym, że pozbawiony zmiany w sterowaniu **Tiger Woods 06 niewiele różni się od ubiegłorocznej edycji** i sprawia raczej wrażenie dodatku niż produkcji w pełni samodzielnej. Tym bardziej że **na PC nie przeniesiono jeszcze jednej innowacji z konsol,** tzn. nowego, bardziej czytelnego graficznego systemu obrazowania nierówności terenu przy samym dołku (na green).

Rywal Jacek

Większość zmian sprowadza się raczej do usprawnienia lub zweryfikowania pewnych rozwiązań wprowadzonych w Tiger Woods PGA Tour 2005. Tradycyjnie już **otrzymujemy kilka modyfikacji w wariantach prowadzenia rozgrywki** – ubiegłoroczny tryb Legends, pozwalający na grę z najwybitniejszymi golfistami w dziejach tego sportu został zastąpiony przez tryb o nazwie Rivals, który umożliwia podobne rozgrywki, ale przy okazji przenosi gracza w czasie w odpowiedni okres historii golfa. Zmienia się przy tym dostępny sprzęt i ubrania, ale niestety już nie same pola.

Główny, najbardziej rozbudowany tryb gry o nazwie PGA Tour również doczekał się kilku przeróbek i jest teraz zdecydowanie najlepszy w całej historii cyklu. Zabawę w nim zaczynasz od stworzenia zawodnika, określenia jego wyglądu (system ten bazuje na rozwiązaniach z The Sims 2 – jest więc bardzo elastyczny) i wstępnych statystyk. Potem zaczynasz rozgrywać pierwsze mecze, wpierw z anonimowymi zawodnikami, potem, wraz ze wzrostem statystyk, coraz poważniejszymi przeciwnikami. Po drodze przechodzisz kilka tutoriali, dzięki którym poznajesz specjalne uderzenia (np. wybicie z piasku itd.), wreszcie zaczynasz liczyć się w rankingach PGA i walczysz z najlepszymi – przy komentarzu lekko przynudzających Gary'ego McCorda i Davida Feherty'ego. **Tryb PGA Tour zapewnia kilkadziesiąt godzin doskonałej zabawy,** w każdym momencie pasjonującej i stanowiącej odpowiednie wyzwanie.

Najlepszy, choć taki sam

Dobrze, że zmiany, jakie pojawiły się w wersji PC, to zmiany związane z tą konkretną edycją, a nie jej konsolowymi odpowiednikami (jak np. w Madden 06). **Nowy Tiger Woods to wciąż najlepszy golf na PC,** jednak gdyby racjonalnie ocenić liczbę nowości, jakie się w nim pojawiły, raczej nie zdecydowałbym się na to, by wydać po raz kolejny 139 złotych. Dziewiątki więc nie będzie, jest za to... **|CDA|**

Na początku w trybie PGA Tour często będziesz kończył w takiej... sawannie.

Tiger woli nie patrzeć na moje uderzenie. Wie, że zaraz go poniżę...

To raczej pewny strzał...

8+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

WERDYKT

- ⊕ nowy tryb PGA tour
- ⊕ elementy retro frajdą dla fanów dyscypliny
- ⊕ najlepszy golf na PC...
- ⊖ ...szkoda, że niemal taki sam jak przed rokiem
- ⊖ obrazowanie nierówności na greenie gorsze niż na konsolach

Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o dobraniu markowych komponentów. Doskonałym przykładem jest karta graficzna GV-NX78X256VP-B, należąca do serii Turbo Force z fabrycznie podkręconymi zegarami. GIGABYTE, jako lider w produkcji płyt głównych i kart graficznych, zapewni Ci stabilność i najwyższą wydajność. Oddaj się niczym nieskrępowanej rozrywce! **Idealny produkt, aby uczynić Twój komputer markowym.**

GIGABYTE TECHNOLOGY

GIGABYTE rekomenduje komputery ze sprzętem firm: iiyama Logitech

www.gigabyte.pl

- PRODUCENT: RA IMAGES
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.NICOLASGAMES.PL
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

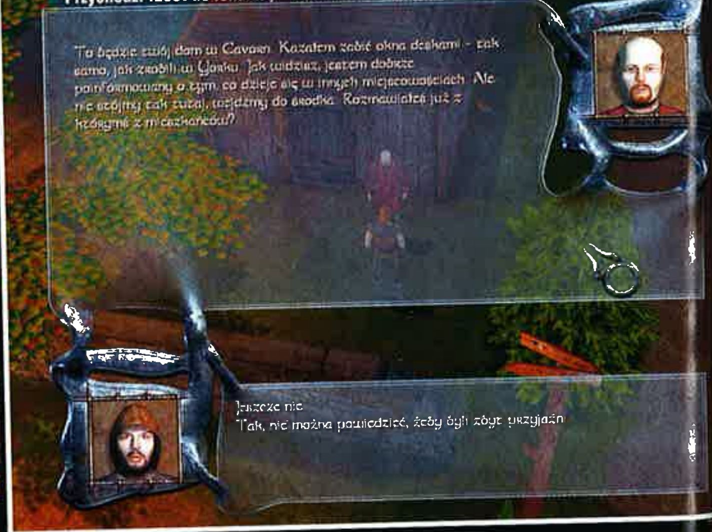
CORMAC | CAŁKIEM NIEŹLE, ALE...

DAEMONICA

Nicolas Games – mimo niewielkiego doświadczenia – przygotował bardzo dobrą polonizację. Szkoda tylko, że dobre wrażenie psuje przykra niespodziewajka, która wyskakuje podczas instalacji gry.

Próbowałem instalować Daemonikę na dwóch pecetach, na trzech różnych napędach. **Za każdym razem po włożeniu drugiej płyty wyskakiwał błąd odczytu pliku, a po kliknięciu „Ponów" instalator prosił znów o pierwszy CD i „zasypiał".** Koniec końców wybrałem opcję zignorowania błędu i zainstalowałem grę bez tego jednego felernego pliku dźwiękowego. Program oczywiście się

Przychodzi facet do lekarza, a lekarz... Też facet!



uruchamia, jednak nie udało mi się sprawdzić, czy przypadkiem nie wykrzacza się podczas któregoś dialogu. (Dystrybutor twierdzi, że owa usterka nie ma później wpływu na grę.)

Znudziło mi się już pisanie niemal za każdym razem, że ktoś powinien sprawdzać instrukcję przed jej zatwierdzeniem do druku. **Róbcie, co chcecie, przepuszczajcie błędy – ja będę po prostu ciął za taki tumiwisizm** (a w przypadku Daemoniki było to zaledwie kilkanaście stron do przeczytania) oceny.

Sama gra spolonizowana została bardzo dobrze. W grze jest sporo tekstu i został on przetłumaczony w sposób, do którego trudno się przyczepić. Nie zauważyłem też żadnych wpadek „technicznych" w rodzaju literówek, brakujących słów itp. Przyznam się bez bicia, że nie przeczesałem dokładnie całej gry w poszukiwaniu baboli, jednak skoro nie rzucają się one w oczy, znaczy to, że za wiele ich tam nie ma (o ile są w ogóle). W jednym miejscu z nazwy miasta Cavorn zrobiło się Cover (zarówno w napisach, jak i nagraniu lektora), w kilkunastostronicowym wprowadzeniu lektor zgubił zaś jedno zdanie. W sumie drobiazgi, których nawet nie zauważyłem grając pierwszy raz przy okazji recenzji.

Jeśli chodzi o lektorów, odwalili oni kawał dobrej roboty. Być może niektóre kwestie brzmią ociupinkę zbyt sterylnie, ale całość prezentuje się profesjonalnie i słucha się tego bardzo przyjemnie.

Jedyną rzeczą, do jakiej muszę się przyczepić w przypadku Daemoniki PL (poza dziwnym zjawiskiem podczas instalacji), jest **cena gry – za stówę można dostać coś dużo lepszego.** Polonizacja sama w sobie stoi jednak na wysokim poziomie i dobrze wróży przyszłości wydawcy. **|CDA|**

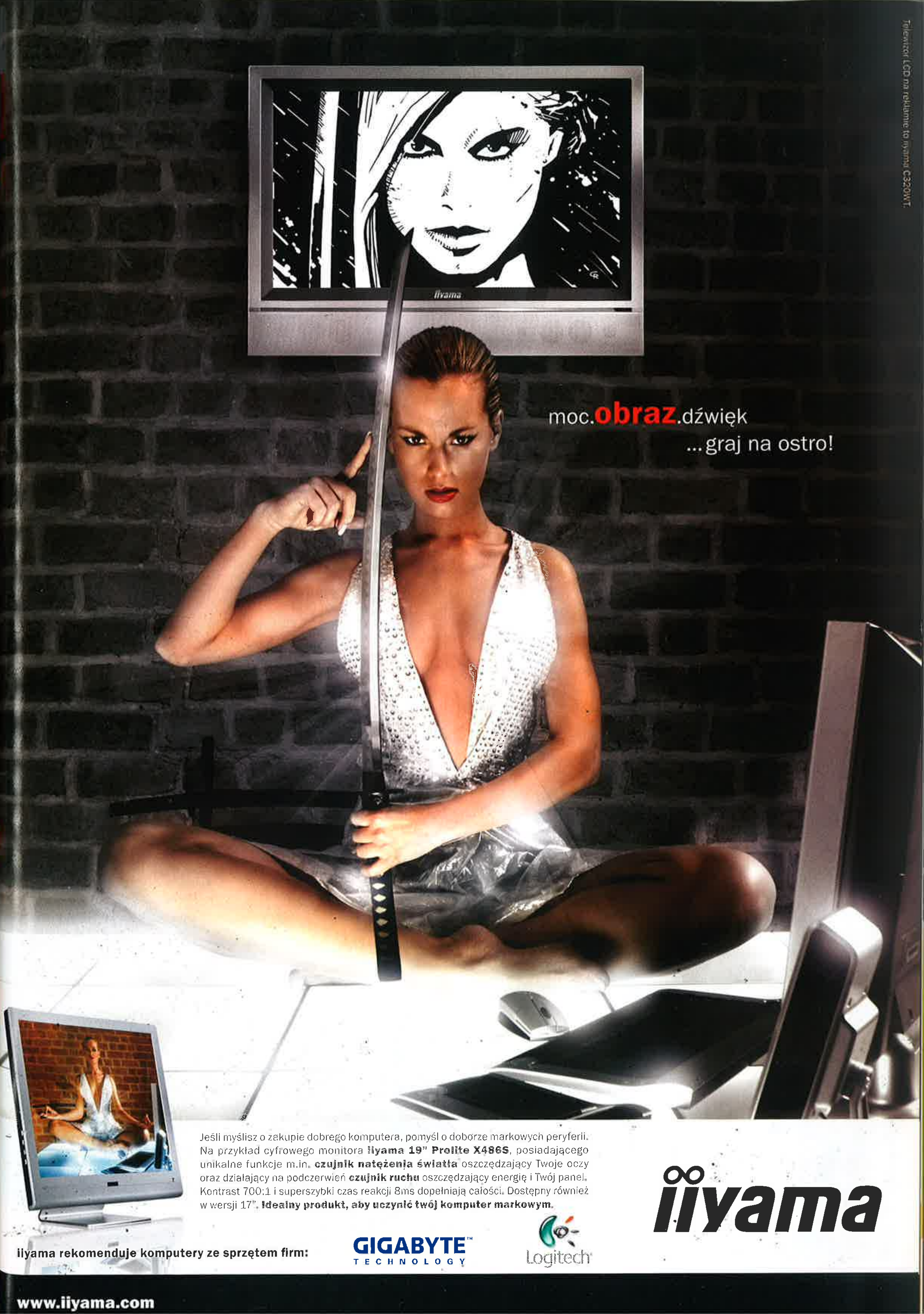
7

POLONIZACJA

- \+ dobra praca lektorów
- \+ w sumie niezłe tłumaczenie
- − błąd przy instalacji
- − niezbyt dobrze zrobiona korekta instrukcji
- − cena w stosunku do klasy gry

OCENA GRY: 6+

DAEMONICA



iiyama
moc.obraz.dźwięk
...graj na ostro!
Telewizor LCD na reklamie to iiyama C320WT.
Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o doborze markowych peryferii. Na przykład cyfrowego monitora **iiyama 19" Prolite X486S**, posiadającego unikalne funkcje m.in. **czujnik natężenia światła** oszczędzający Twoje oczy oraz działający na podczerwień **czujnik ruchu** oszczędzający energię i Twój panel. Kontrast 700:1 i superszybki czas reakcji 8ms dopełniają całości. Dostępny również w wersji 17". **Idealny produkt, aby uczynić twój komputer markowym.**
iiyama
iiyama rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE TECHNOLOGY
Logitech
www.iiyama.com

- PRODUCENT: MICROSOFT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.GRAM.PL
- WIN XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 32 MB

CORMAC | SOLIDNIE, LECZ BEZ POLOTU

DUNGEON SIEGE II PL

Zacznę jak zwykle od instrukcji, a właściwie od dwóch. Pierwsza z nich (42 strony) zawiera informacje dotyczące sposobu prowadzenia rozgrywki i ma standardową drukowaną formę. Drugi podręcznik (52 strony) znajdziemy w formie elektronicznej na płycie z grą.

Do drukowanej książeczki nie mam większych zastrzeżeń (ze dwa kalekie zdania, anglojęzyczne obrazki, dziwne polfonty w niektórych nagłówkach i parę pomniejszych baboli), jednak ta druga nie została dokładnie sprawdzona. Można w niej przeczytać np. o *„zjadliwym, trującym jadzie"* (dlaczego nie od razu „zatrutej, trującej truciźnie"?), *„grożącym zagrożeniu"*, elfickim *„koncepcie"* dobra i zła (chodzi oczywiście o koncepcję) i *„przechodzeniu nad porządkiem dziennym"*. Oprócz tego znalazłem literówki, kilka zdań kalekich lub o dziwacznym szyku, źle odmienione wyrazy oraz partykułę „by" napisaną osobno zamiast łącznie (oj, wstyd...). Znów zaoszczędzono na zawodowej korekcie?

Samą **grę spolszczono kinowo**, co ma niewątpliwe zalety, jednak powoduje, iż kwestie mówione nieopatrzone w ogóle podpisami mogą być niezrozumiałe (np. rady udzielane przez towarzysza na początku gry). **Tłumaczenie jest stosunkowo swobodne i momentami napisy różnią się dość znacznie od wygłaszanych kwestii**, jednak nie wypacza to sensu i nie powoduje, że gracz traci jakieś ważne informacje. Nie rozumiem jednak, dlaczego nie tłumaczono bardziej dokładnie. Nie ustrzeżono się baboli, jednak generalnie są one drobne. Znalazłem w samouczku dwa błędy merytoryczne (źle podany skrót klawiszowy oraz „PPM" zamiast „LPM"). Ogólnie teksty zostały przełożone solidnie,

a drobiazgi pokroju literówek, sporadycznych źle odmienionych wyrazów czy nie do końca celnie przetłumaczonych słów (np. shell jako „skorupa", podczas gdy na ekranie widzimy muszlę) można przy tak obszernej grze wybaczyć. Dosyć pokracznie brzmią polskojęzyczne nazwy przedmiotów (np. *„ostry popękany łuk zwiadowcy celności"*), jednak przypuszczam, że nie dało się tego uniknąć ze względu na fakt, iż gra generuje nazwy losowo (tak przynajmniej mi się wydaje) z pojedynczych słów z zastosowaniem anglojęzycznego szyku wyrazów.

Nawet jeśli spolszczenie Dungeon Siege'a II nie jest szczytowym osiągnięciem CD Projektu, wciąż trzyma ono wysoki poziom. Szkoda tylko, że instrukcje, jak i napisy z gry nie zostały dokładnie sprawdzone – babole pozostawiają pewien niesmak i wrażenie, że ktoś tu się nie przyłożył tak bardzo, jak by mógł. I powinien. |CDA|

7

POLONIZACJA

- ⊕ generalnie solidne tłumaczenie
- ⊖ sporo wpadek językowych w instrukcji na płycie
- ⊖ nieuciążliwe babole w tekstach w grze

OCENA GRY: 9

DUNGEON SIEGE II

Gra miesiąca!

WSKAŻ GRĘ MIESIĄCA I WYGRAJ

Bezprzewodowe słuchawki A4Tech

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

A. 16
B. 17
C. 18

Zgłoszenie wpisz w formie smsa, według podanego schematu: CA.GW.X.## gdzie
X – oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
– oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer 7164! Liczba smsów z jednego numeru – nieograniczona. Na smsy czekamy do 29 listopada 2005 r.

Lista gier z nr 12/2005

01 Age of Empires III
02 Bloodline: Uśpione Zło
03 Brothers in Arms: EiB
04 CRC 2005
05 Daemonica PL
06 Dragonshard
07 Dungeon Siege II PL
08 Evil Dead: Regeneration
09 Fahrenheit
10 FIFA Manager 06
11 Football Manager 2006
12 Imperial Glory PL
13 NBA Live 06
14 NiBiRu
15 Quake IV
16 Tiger Woods PGA Tour 06
17 Ultimate Spider-Man
18 X-Men Legends II

Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

GRĄ MIESIĄCA (CDA 10/2005) ZOSTAŁA DUNGEON SIEGE 2

(z miażdżącą przewagą nad resztą konkurencji)

LAUREAT

NAGRODĘ, ODTWARZACZ MP3 CREATIVE MUVO V200 512 MB, OTRZYMUJE

WOJCIECH ŁUNIEWSKI Z WARSZAWY

moc.obraz.dźwięk
...a może coś więcej?
Zestaw głośników Logitech Z-5450 o mocy aż 315 watów pozwoli Ci zanurzyć się w przestrzeni przepięknych dźwięków. O ich jakości świadczy certyfikat THX. Tylne głośniki nie mają kabli, więc nie ma też bałaganu. Centrum sterowania Digital SoundTouch™ obsługuje pliki dźwiękowe w formacie Dolby® Digital i DTS® 96/24. Ma złącza cyfrowe i analogowe, do których można podłączyć odtwarzacz DVD i MP3, komputer, konsolę do gier i inne źródła audio. W komplecie bezprzewodowy pilot zdalnego sterowania i narzędzia do łatwego montażu głośników satelitarnych. Opatentowany, dwukomorowy subwoofer nadaje basowym dźwiękom muzyki, filmów i gier niesamowitą głębię. Idealny produkt aby uczynić Twój komputer markowym.
Logitech rekomenduje komputery ze sprzętem firm:
GIGABYTE™ TECHNOLOGY
iiyama
Logitech
www.logitech.pl

- PRODUCENT: PYRO STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- HTTP://IMPERIALGLORY.CENEGA.PL

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHz
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | IMPERIALNA FUSZERKA

Umożliwi nam rekrutację Półkowników i zapewnia przestrzeń dla 12 garnizonów. Wymagania: Akademia Wojskowa.

A co trzeba mieć, żeby rekrutować całego Kownika?

Wielce udana polonizacja Kozaków II obudziła we mnie nadzieje na trwałą poprawę jakości w tej dziedzinie – jak się okazuje, zupełnie niesłusznie.

Za wolność, równość, pastwisko!

Pierwsze wrażenie wypadło pozytywnie. W pudełku – oprócz instrukcji – znajdziemy również kolorowe mapy i schematy rozbudowy imperium. Jednak **cóż z tego, że nie skąpiono środków na formę, skoro treść została sromotnie schrzaniona.** Nie trzeba być dyplomowanym filologiem, by w mig dostrzec liczne błędy ortograficzne i stylistyczne. Oczywiście każdemu zdarza się strzelić jakiegoś byka – to ludzka rzecz. Sęk w tym, że występują one tutaj w takiej obfitości, iż przypominają stada bydła pędzone przez kowbojów w starych westernach.

Instrukcja to jeden wielki bełkot nawiedzonego grafomana. Pominę fakt, że grę wydano na trzech płytach CD, zaś tłumacz najwyraźniej nie został o tym powiadomiony i przełożył opis instalacji wersji DVD. Sprawa techniczna i niezbyt uciążliwa. Podczas czytania „wprowadzenia" stawałem się jednakowoż coraz mniej tolerancyjny. Dowiadujemy się z niego, jak to *„najlepsi strategowie przygotowują plany dominacji w Europie"* (s. 1). Oj, chyba zamiast tłumaczy i korektorów do pracy zabrali się tłumaczowie i korektorowie. O ile ci ostatni w ogóle byli. A jeśli tak, to ich kwalifikacje łacno ocenić na s. 6, przy informacji o dostępnych poziomach trudności: *„Do wyboru są trzy poziomy: niski, średni i wyskoki"*. Przygotowałem się wiec na następne wyskoki szalonego tłumacza...

Masło zamaślone maślanie

...i okazało się, że słusznie. Bo jak tu się nie uśmiechnąć przy stwierdzeniu: „statek z zerwanymi żaglami nie może pływać" (s.16). Ależ może! Nadal ma przecież dodatnią pływalność. Dwadzieścia stron dalej dowiemy się, że *„posiadanie dużej i silnej floty może się okazać decydującym podczas długiej wojnie"*. Brak „czucia" języka autora widoczny jest też w takich oto wywodach: *„Budowa obiektów to ważna część gry. Możesz wznosić budynki za pomocą okna Budowa, wyświetlającym się dla każdej prowincji, w której możesz budować obiekty w danym okresie. Po naciśnięciu ikony Budowa możesz wybrać obiekt do budowy"* (s. 12). Istne masło maślane do sześcianu... Zalecam pilne nabycie słownika synonimów i lekturę do poduszki.

Instrukcja została skonstruowana po mistrzowsku, jeżeli idzie o komplikowanie prostych spraw. Zerknijcie np. na stronę 22: *„Do bitwy lądowej dochodzi zawsze, gdy armia znajduje się na tym samym terytorium, na którym znajduje się dowódca kraju będącego w stanie wojny z narodem tego terytorium"*. I wszystko jasne!

W samej grze nie jest lepiej. Znajdziemy w niej kwiatki, takie jak *„zasięg i rozpiętość dział"* (zasięg to rozumiem, ale rozpiętość?) czy *„różę kompasową"* (zapewne mowa o „róży wiatrów"). Bez przerwy bombardowani jesteśmy nieznośnie patetycznym stylem – *„Starą Europę znowu pokrywa cień walki"*. Gwoździem do trumny są błędy najcięższego kalibru: *„Piedmont"* w miejscu Piemontu, nieszczęśni *„półkownicy"* (jakby ktoś nie wiedział – sztabowy oddział specjalny, rozsławiony montowaniem półek w bibliotekach – patrz screen na samej górze) oraz *„armie austryjackie"*. Iście austriackie gadanie... Gdy wcielamy się w wodza Francuzów, narrator zwraca się do nas per *„mój Cesarzu"* tudzież *„mój Imperatorze"*. (Dobrze, że nie „mein fuhrer".) Owe nadęte formułki rażą szczególnie na polu bitwy, na którym naturalniejsze byłoby zwykłe „Sire", tak bowiem tytułowano Napoleona. Żeby to wiedzieć, wystarczyłoby przeczytać choć jedną książkę z epoki. Ale śmiem podejrzewać, że czytanie fachowych książek jest obce komuś, kto pisze o „róży kompasowej".

W całym tym bajzlu najśmieszniejsze jest to, że na płycie znalazłem plik w formacie pdf, zawierający **jeszcze inną wersję tłumaczenia instrukcji.** Nie ma w niej błędów z drukowanego odpowiednika... Ale bez obaw – są za to inne.

Mówiąc krótko i treściwie: polskie wydanie Imperial Glory jest żenujące. |**CDA**|

Austriackie gadanie...

PS Ponoć za tłumaczenie nie jest odpowiedzialna Cenega, tylko EIDOS. Być może. Nie szukam winnych – po prostu oceniam efekt pracy, za który ktoś chce 100 zł. Jeśli w zupie za owe 100 zł pływa mucha, nie jest dla mnie ważne czy zawinił kucharz, czy może kelner. Ważne jest, że za nią nie zapłacę.

IMPERIAL GLORY

3
POLONIZACJA
- \+ mogło być gorzej... oj, mogło...
- \- żenujący poziom: stylistyczny, ortograficzny, historyczny

OCENA GRY: 7

SMS o treści MARTA na nr 7228
SMS o treści KASIA na nr 7228
z komórki *7428 0-708-777-660
z komórki *7428 0-708-777-660
>> Myślisz, że miałeś już wszystko? Nie oszukuj się - nie, miałoś jeszcze mnie!
>> Pisz lub dzwoń - chcesz pogadać z super laską? Gwarantuję Ci, że nie będziesz się ze mną nudził... Czekam.

PRAWDZIWE ZNACZENIE IMION

Dowiedz się, co oznacza imię Twojego partnera bądź osoby, którą masz właśnie na oku!
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, O TREŚCI IS32ER7:X, WPISUJĄC W MIEJSCE X IMIĘ, KTÓREGO PRAWDZIWE ZNACZENIE CHCESZ POZNAĆ, NP. IS32ER7:ANNA LUB IS32ER7:KRZYSZTOF LUB IS32ER7:ZOFIA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ SMS Z OPISEM IMIENIA, KTÓRE WYBRAŁEŚ.

DZWONKI OGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, (z obsługą MP3, AWB, AMR lub WAV) — TYLKO 4,88 PLN

Błagam, odbierz! Proszę Cię! (M)	TT2248339ER7	Melduję odbiór SMSa (K)	TT2304329ER7
Cześć! Dzwoniłeś do mnie (M)	TT2525432ER7	Moja Kochana Jedna (M)	TT2525459ER7
Dobra dobra, watajemy, drapiemy się... (M)	TT2525437ER7	Nie bądź frajek (M)	TT2525460ER7
Halo! Ja pierdzę (M)	TT2525444ER7	No już... dzwoni, dzwoni (M)	TT2525429ER7
Halo! To ja. Twój telefon! (M)	TT2248380ER7	No! Halo! To ja, ten no, ten... telefon (M)	TT2525465ER7
Halo, halo, halo! To ja. Twój telefon (K)	TT2304308ER7	Piknie Cię Proso, Panocku (M)	TT2525461ER7
Hej! W tej kieszeni śmierdzi! (M)	TT2248362ER7		

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT808452ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT808452ER7)

PRAWDZIWA MUZA NR 7928

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM (MP3, WAV, AWB, AMR) — TYLKO 10,98 PLN

Axel (Elephunk!)	RM2493641ER7	Kołysanka (Sumptuastic)	RM1472510ER7	Moja Panienka (Lerek)	RM2410470ER7
Belly Dancer	RM2494138ER7		RM2248062ER7	MTV Robal	RM1370507ER7
Candy Shop	RM2231117ER7	Let's Twist Again	RM2492081ER7	Nobo Bez Ciebie	RM2473393ER7
Don't Cha	RM2502067ER7	Lonely	RM2231128ER7	Pon de Replay	RM2494076ER7
Enjoy The Silence	RM2225094ER7	Malenkina Dzwka (Reja)	RM1576526ER7	Przez Chwilę (Nowator)	RM2512852ER7
Jesteś Szalona (Boys)	RM2293620ER7	Płoń Gwiazda (Akcent)	RM2293588ER7	Pusi Fiction	RM2494136ER7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM1892655ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓREJ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:RM1892655ER7)

FILMY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA (MODELE OBSŁUGUJĄCE FORMAT 3GP) — TYLKO 10,98 PLN

MV1681997ER7 · MV2252079ER7 · MV2366472ER7 · MV2252077ER7 · MV1681893ER7 · MV2367174ER7 · MV2286694ER7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004ER7)

ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG — TYLKO 4,88 PLN

AN2053774ER7 · AN2282512ER7 · AN2282496ER7 · AN2282515ER7 · AN2298781ER7 · AN1270965ER7 · AN1167169ER7 · AN2297069ER7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN1060784ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJE. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN1060784ER7). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

MOJA TAPETA NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO — TYLKO 4,88 PLN

BT1634110ER7 · BT1632405ER7 · BT1740941ER7 · BT1573238ER7 · BT2413236ER7 · BT1587296ER7 · BT2217597ER7

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. BT1583355ER7:Kocham Cię). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. +4860X600600:BT1583355ER7:Zuzia)

DZWONKI POLI 7428 MONO 7228

POLIFONIE NR 7428 — NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO — TYLKO 4,88 PLN
MONOFONIE NR 7228 — NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG — TYLKO 2,44 PLN

Tytuł	POLI 7428	MONO 7228
1 RNB	PT2512885ER7	T2514884ER7
All Out Of Us	PT2533133ER7	T2540311ER7
Ass Up	PT2502018ER7	T2502026ER7
Axel (Elephunk!)	PT2493641ER7	T2493734ER7
	PT2417124ER7	T2417133ER7
	PT2514770ER7	T2514800ER7
	PT2505239ER7	T2505395ER7
	PT2293502ER7	T1902817ER7
Don't Cha	PT2501232ER7	T2501263ER7
	PT2532432ER7	T2532479ER7
Every Single Day	PT2514640ER7	T2514855ER7
	PT2391115ER7	T2391118ER7
Akademia Policyjna	PT1565591ER7	T1467941ER7
	PT1571706ER7	T1579914ER7
Countdown	PT1149689ER7	T389980ER7
	PT671713ER7	T523506ER7
Dobry DJ (Toples)	PT1615384ER7	T1615351ER7
	PT1860068ER7	T1863726ER7
Na Milion	PT2054180ER7	T2054182ER7
	PT1400435ER7	T1400404ER7
Moim Przeznaczeniem	PT2475432ER7	T2475449ER7
	PT1483719ER7	T1483719ER7
	PT2522013ER7	T2540215ER7
	PT2522666ER7	T2224256ER7
	PT749615ER7	T732084ER7
	PT2248679ER7	T2255387ER7
La La Love On My Mind	PT2529205ER7	T2529241ER7
	PT2248848ER7	T2247949ER7
panienka (Lerek)	PT2410468ER7	T2410477ER7
	PT1370510ER7	T1370513ER7
	PT2529208ER7	T2529242ER7
	PT1464707ER7	T1464707ER7
	PT2429794ER7	T2399888ER7
	PT2512868ER7	T2513171ER7
Przez Chwilę (Nowator)	PT2512858ER7	T2513163ER7
	PT1767115ER7	T1774238ER7
Is a Dancer	PT841065ER7	T882923ER7
	PT1668676ER7	T1669096ER7
Czterej pancerni i pies	PT658342ER7	T919ER7
	PT658674ER7	T591277ER7
Shake That	PT1693063ER7	T1609421ER7
	PT2073092ER7	T2074092ER7
	PT2424530ER7	T1137690ER7
	PT2514772ER7	T2514883ER7
	PT2529212ER7	T2529243ER7
	PT664820ER7	T813894ER7
Wyglam Śmiało Ciało	PT2410472ER7	T2410478ER7
	PT2066323ER7	T2075958ER7
Pokoju	PT2416023ER7	T2416405ER7
	PT715737ER7	T912530ER7

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452ER7). DLA TELEFONÓW SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA808452ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452ER7)

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228. DLA TELEFONÓW NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662ER7). SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662ER7). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662ER7). DLA SAGEMA ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662ER7). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1213662ER7)

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA — TYLKO 2,44 PLN

NOKIA: WPISZ NUMER BRODY OBRAZKA NP. L815660ER7. SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D" NP. D815660ER7. ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "E" NP. E815660ER7. MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP. MTL815660ER7. NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. V815660ER7. SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z" NP. Z815660ER7. SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "T" NP. B15660ER7.
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660ER7). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660ER7)

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO — TYLKO 4,88 PLN

B2520073ER7 · B2518702ER7 · B2490641ER7 · B2490008C2 · B2466272ER7 · B2450392ER7 · B2406592ER7 · B2396206ER7 · B2053022ER7 · B2259104ER7 · B2033303ER7 · B2299039ER7
B2529089ER7 · B2518287ER7 · B2505224ER7 · B2489970ER7 · B2477244ER7 · B2450338ER7 · B2411339ER7 · B2369398ER7 · B2367162ER7 · B2257195ER7 · B1048711ER7 · B1416569ER7
B2539927ER7 · B2507273ER7 · B2506882ER7 · B2489928ER7 · B2477255ER7 · B2430523ER7 · B2423983ER7 · B2368585ER7 · B2547912ER7 · B2206730ER7 · B1049735ER7 · B2549511ER7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B776000ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRA NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B776000ER7)

GRY JAVA NR 7928

TYLKO 10,98 PLN

Gra	Kod	Telefony
Splinter Cell Chaos Theory	JV1142ER7	NOKIA, SE, MV, S65, SC65
Driv3r	JV878ER7	NOKIA, MV, SC6, SAG
Wspomnienie wakacji – 4 laski do wyrwania	JV1318ER7	NOKIA, SE, MT7, SAM, MV, SC6, S65, SAG, SC65
Giana Sisters	JV1271ER7	NOKIA, MV, S65, SAG, SC65
Fantastic 4	JV1294ER7	NOKIA, MV, S65, SAG, SC65
Blade	JV1186ER7	NOKIA, SC, SE, SAG, SC6
Slideshow Zuza	JV1307ER7	NOKIA, SE, MT7, SAM, MV, SAG, SC65
Call of Duty	JV1150ER7	NOKIA, MV, SAG
Bezludna wyspa	JV1335ER7	NOKIA, SE, MT7, SAM, MV, SC6, SC65, S65, SAG, SC6

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON.
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV87ER7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓREJ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ.

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/FAQ. REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB NA ADRES INTERNETOWY WAPSTER@WAPSTER.PL.

WapSter.pl
WAP.WAPSTER.PL
WWW.WAPSTER.PL
WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

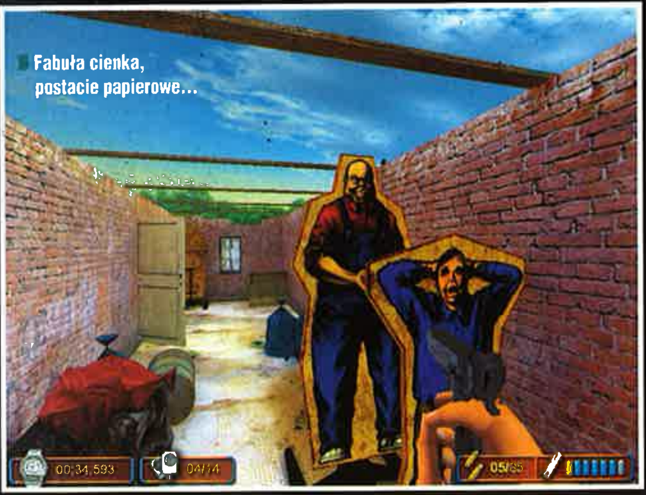
PRODUCENT: 7FX
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 18,99 ZŁ
WWW.RAPIDGUNNER.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PRODUCENT: PLAY
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 9,90 ZŁ
WWW.PLAY.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | TO NIE GRA, TO KPINA


Fabuła cienka, postacie papierowe...

RAPID GUNNER

Jeśli lubisz wywalać kasę w błoto i kręcą cię wyjątkowo nudne gry, które przechodzi się w kilka minut za pierwszym podejściem, Rapid Gunner będzie spełnieniem twoich marzeń.

Będzie krótko i na temat. Nie będę się pastwił ani zbytnio znęcał nad tą gierką, bo ponoć leżącego się nie kopie. **Gra idzie w zapomnienie szybciej, niż trwa sama instalacja.** Dotychczas mój prywatny rekord należał do Wyścigu Kurczaków – równy kwadransik ze stoperem w ręku. **RG zjechał z potrzebnym na ukończenie gry czasem do jakichś 8 minut.**

Tak jest, to nie literówka (cyfrówka?). 8 minut (przy drugim podejściu jeszcze mniej) koszmarnie sztampowej i nudnej zabawy (tfu, jakiej znowu zabawy?!), na 8 klaustrofobicznych mapkach, a wszystko to za niecałe 2 dychy. No kurczę, okazja! Leć do sklepu, bo jeszcze wykupią.

O co w tym w ogóle biega? **Chodzimy sobie po strzelnicach i walimy z broni krótkiej do tarcz lub ruchomych celów.** Czyli generalnie mamy tutaj to, co można znaleźć w wielu grach w misjach treningowych i szkoleniowych. To, co tam jest krótkim elementem wstępu, tutaj uczyniono istotą zabawy. Jakiś totalny amator sklecił kilka bidnych – pożal się Boże – mapek, po których łazimy i strzelamy do przesuwających się tekturowych plansz, na których wymalowano postacie bandziorów, terrorystów i innych rzezimieszków. Do wyboru mamy kilka „klamek", zaś poziom trudności jest w zasadzie zerowy, bo by przejść dalej, wystarczy zmieścić się w niezbyt wyśrubowanym odcinku czasowym. Skomentuję to krótko i dosadnie: BUAHAHAHA. (Ech, ciśnie się tu inne słowo, dla odmiany przez „ch" pisane...)

Rozgrywka w Rapid Gunnerze jest pasjonująca jak koszenie trawy na pustyni. I równie atrakcyjna wizualnie. Grafika prezentuje poziom sprzed 4 lat, a żeby te nieszczęsne tekturki przesuwały się płynnie na ekranie, potrzebujemy gigowego procka. Wymagania zatem też są z kosmosu. Dno totalne. Odradzam nawet masochistom. **[CDA]**

1

WERDYKT

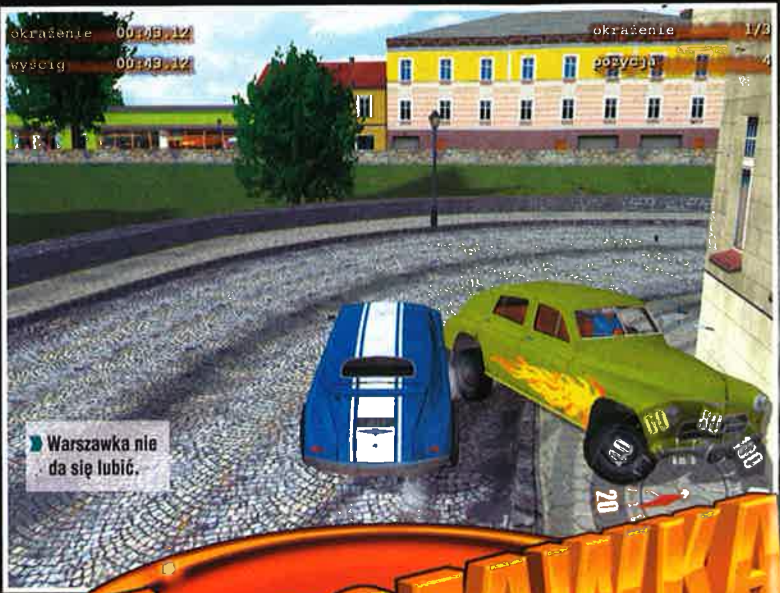
GRYWALNOŚĆ	0
VIDEO	3
AUDIO	2

+ po 8 minutach można mieć to z głowy

- trzeba na to aż 8 minut!
- zerowa grywalność
- żałosna w każdym calu
- nie zasługuje na miano gry komputerowej

W saloonie można sobie strzelić jednego...

EUGENIUSZ SIEKIERA | GORSZE OD MALUCH RACERA!


Warszawka nie da się lubić.

WARSZAWKA racer

Po publikacji recenzji Maluch Racera 2 w lipcowym numerze spotkałem się z zarzutami, czemuż to – u licha – taka kaszana do owej Kaszanki nie trafiła? Skąd, u diabła, tak wysoka ocena? Odpowiedź jest bardzo prosta – bo są gry jeszcze gorsze. Niemożliwe? A jednak.

Za przykład niech posłuży Warszawka Racer. Czyli **porażka na całej długości, przypominająca bardziej pracę zaliczeniową studenta informatyki niż komercyjną, nastawioną na zysk produkcję.** Z ciekawości zresztą zaglądnąłem do creditsów i okazało się, że za tym pokracznym projektem stoi ni mniej, ni więcej, tylko aż dwójka ludzi. No cudnie, ale wydawało mi się, że już dawno minęły czasy, kiedy to garażowe amatorskie gierki opychało się za kasę...

Co w tej grze wkurza? Wszystko, moi drodzy, absolutnie wszystko. Fizyka jazdy jest dramatyczna. Tego bym nie nazwał nawet arcade – gorzej auta prowadziło się już chyba tylko w Manhattan Chase. Zasiadamy za kółkiem rozmaitych (co jedna, to bardziej idiotyczna) wersji poczciwej Warszawy. Tyle teorii. W praktyce naturalniej zachowują się bolidy w futurystycznych wyścigach niż samochody w tej grze.

Kolejna porażka to grafika. Kanciaste, odwalone na jedno kopyto budynki, paskudne tekstury, wzbudzające śmiech drzewa etc. Jeszcze większym dramatem jest muzyka. Brak mi po prostu słów, by opisać, jak ohydne dźwięki wypluwają głośniki podczas gry. Prymitywne „umc, umc, umc" w najgorszym z możliwych wydań, jakie miałem nieszczęście usłyszeć. Przy tym nawet głuchy by nie zdzierżył. **Gwoździem do trumny jest zidiociałe AI naszych oponentów oraz zawrotna liczba tras. Uwaga, werble... całe 4!** Słownie: cztery tory i ani grama więcej. To, jak marnie są zaprojektowane, pominę już milczeniem.

Ludzie, nie dajcie sobie za kasę wciskać czegoś, co nie zasługuje nawet na miano dema... **[CDA]**

1

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	0
VIDEO	2
AUDIO	1

+ nie ma przymusu kupowania takiego chłamu

- żenująca grafika
- prostacka muzyka
- 4 nędzne trasy
- model jazdy z kosmosu
- denne AI
- ...wymieniać dalej?

Kliknij! teledyski.interia.pl

Ponad tysiąc wideoklipów dostępnych w każdej chwili. Co tydzień polskie i światowe premiery: rock, pop i hip-hop. Gorąca dziesiątka teledysków oraz ekskluzywne materiały wideo. A to jeszcze nie wszystko...

KLIKNIJ PO WIĘCEJ

INTERIA.PL

PRINCE OF PERSIA
- PRODUCENT: BRODERBUND
- DYSTRYBUTOR: OBECNIE BRAK
- DATA WYDANIA: 1991
- WYMAGANIA: PC POZWALAJĄCY URUCHAMIAĆ PROGRAMY DOSOWE

ANOTHER WORLD
- PRODUCENT: DELPHINE SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- DATA WYDANIA: 1992
- WYMAGANIA: PROCESOR 90 MHZ, 16 MB RAM, WIN 95/98

COLIDOR | PRAWDZIWA KLASYKA!

Dziś odrobinę nietypowo: zamiast jednego – aż dwa tytuły. Co je łączy? Kilka aspektów: zostały stworzone w erze DOS-u, zajmowały poniżej 1 MB, ich przejście od początku do końca zabierało niepełną godzinę. Przede wszystkim zaś obydwie bezsprzecznie zasługują na miano Gier Wiecznie Żywych. I niech ktoś spróbuje z tym polemizować!

PRINCE OF PERSIA

Jednokanałowa, orientalna muzyczka z PC-speakera, zlepek pikseli w rozdzielczości 320 x 200 i napis „Prince of Persia" na tle typowych budowli. Wzbudzało to uczucie pożądania w sercach nastolatków tłumnie oblegających w sklepie stoisko z komputerem osobistym XT/AT. Patrzyli na wezyra i księżniczkę, klepsydrę z przesypującym się piaskiem, z zapartym tchem obserwowali, jak biała sylwetka ląduje w podziemiach, a napis na dole ekranu informuje: „60 mins left".

Tak, moi drodzy, **pierwszy Książę był grą na czas** i założeniem twórców było nakazanie graczowi, aby wszystkie poziomy przeszedł w ciągu zale-

Mój schwartz jest dłuższy od twojego!

dwie godziny (a dziś narzekacie, że gry bywają za krótkie). W praktyce jednak nie było to takie proste. Jeśli myślicie, że zasiadało się do klawiatury i po godzinie z satysfakcją spoglądało na napis: „*Congratulations*" – to nic bardziej mylnego. Owszem, było to możliwe, jednak **taki wyczyn okupiony był godzinami spędzonymi na kolejnych poziomach, uczeniem się właściwej drogi** poprzez najeżone pułapkami korytarze i dojściem do perfekcji w kierowaniu postacią bohatera.

Co stanowiło (i w pewnym sensie nadal stanowi) o niezwykłej popularności pierwszego PoP? To, co w grach najważniejsze – **młodność!** Postać przez nas prowadzona poruszała się z prawdziwie kocią gracją, fenomenalnie zaprojektowano poziomy (labirynty, przepaście, zapadające się płyty, rozcinające na pół ostrza), a także doskonale zrealizowano pojedynki szermiercze – wymiana serii kilkunastu ciosów z „grubasem" lub finałowy pojedynek z wezyrem każdemu zapadły w pamięć. To wszystko składało się na niesamowitą magię gry i zostało zaimplementowane w znanej dziś

„Widok łóżka wprawiał jej nozdrza w zmysłowe drżenie."

wszystkim nowoczesnej odsłonie Księcia Persji – Piaskach Czasu.

Nie było wtedy akceleratorów grafiki, nie było wielokanałowego dźwięku przestrzennego. Była kupka ruchomych pikseli, zielony lub bursztynowy monitor monochromatyczny, wyobraźnia gracza oraz **ogromne pokłady magicznej wręcz grywalności**. I to nawet dzisiaj wystarcza, by uznać ten tytuł za jedną z czołowych Gier Wiecznie Żywych. **|CDA|**

ANOTHER WORLD

„Młody naukowiec, *wskutek przypadkowego błędu w eksperymencie, przeniesiony zostaje do pełnego niebezpieczeństw innego świata*" – takimi słowami reklamowano tę grę. Jednak żadne slogany, żadne opisy czy zapowiedzi nie były w stanie przygotować graczy na cudną przygodę, jaką fundował ten tytuł.

Jesienny wieczór, burza, komputerowa symulacja eksperymentu, puszka Coli... Nagłe uderzenie błyskawicy i oto nasz naukowiec lądował w basenie pełnym wody, a w jego stronę

Ale ja mam wszędzie daleko!

wyciągały się olbrzymie czarne macki. Na zastanawianie się nie było czasu, trzeba było uciekać... Tak zaczynała się nasza przygoda w Innym Świecie. Bardzo pięknym, trzeba dodać, jako że gra zrealizowana w konwencji grafiki wektorowej ukazywała naprawdę miłe dla oka widoki. O ile, rzecz jasna, mieliśmy czas, by ją podziwiać, gdyż częstokroć w naszą stronę coś pełzło, biegło, strzelało i wymuszało szybkie reakcje.

Gra nie była długa. Gdy wiedziało się, jak ją przejść, zajmowało to niepełną godzinę. Dodatkowo po każdym etapie dostawaliśmy kod, co pozwalało na rozgrywanie wyłącznie wybranych, ulubionych fragmentów gry. Zdecydowanie jednak, poza niezwykłą jak na tamten czas grafiką i interesującą fabułą, **do popularności tytułu przyczynił się ostatni etap, wraz ze wzruszającym zakończeniem ilustrowanym znakomitym utworem muzycznym i zapowiedzią dalszego ciągu.**

Do dziś gra pozostaje w pamięci graczy, a niektórzy nadal mają systemy skonfigurowane tak, by można było ją odpalić. Mnie osobiście zaś marzy się prawdziwy remake tego tytułu: ten sam bohater, ten sam świat, bardziej rozbudowana przygoda, wszystko z wykorzystaniem dostępnych dziś technologii graficznych i dźwiękowych... Być może kiedyś się doczekam, a dzisiaj proponuję, byście tę grę odgrzebali, postarali się ją uruchomić i dali ponieść jej urokowi. **|CDA|**

Wielki błękit.

Screen pochodzi z Nokii 3510i?

D-Link®
Building Networks for People
www.DLINK.pl
NIE KABLUJ
D-Link DSL-G604T
• modem ADSL, ruter, firewall i punkt dostępowy Wi-Fi w jednym
• rozdziela jedno łącze internetowe na wiele komputerów (np. „Neo+")
• połączenia bezprzewodowe o szybkości 54 Mb/s
• bezpieczna praca w środowisku bezprzewodowym
• cztery porty Fast Ethernet
• intuicyjna instalacja i konfiguracja
Uwaga: D-Link odpowiada za nową jakość w komunikacji.
Pamiętaj – używanie sprzętu bezprzewodowego powoduje wyzwolenie od plątaniny kabli i daleko posuniętą wolność osobistą. Wybór należy do Ciebie!
Weź D-Linka i nie kabluj!
Komputronik.pl
merlin.pl
emarket
www.emarket.pl
PC Link

Screen nadesłany przez Artura.

SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | KILKA SPOSOBÓW NA (NIE)STRACENIE KONTA STEAM

O problemach związanych z systemem Steam, z którego korzystać musi każdy, kto chce w uczciwy sposób grać np. w Half-Life 2 czy też Counter-Strike, słyszeliście zapewne wszyscy. Osobiście jestem w stanie ścierpieć to, że aby pograć w HL2, trzeba mieć dostęp do Internetu, czy też to, że czasem pojawiały się problemy z zalogowaniem się do systemu. Niezrozumiałe jednak jest dla mnie podejście osób odpowiedzialnych za Steam do kwestii bezpieczeństwa, co niejednokrotnie sporo kosztuje graczy... I to dosłownie!

ACTION FPP

STEAM – PROBLEMÓW CIĄG DALSZY

Jedną z największych nowości, które niesie ze sobą Steam, jest to, że aby móc grać w tytuły dostępne za jego pośrednictwem, **nie trzeba mieć nośnika z wersją instalacyjną gry.** Wystarczy niewykorzystany jeszcze CD-Key lub dostęp do konta z zarejestrowaną już grą. W obu przypadkach wszystkie potrzebne do zabawy pliki można pobrać z Internetu. I tu pojawia się pierwszy problem. **Aby przywłaszczyć sobie zakupioną przez kogoś grę, też nie potrzeba zbyt wiele – w zupełności wystarczą login i hasło.** Sposób na ich zdobycie jest bardzo prosty – wystarczy poprosić o ich podanie...

Nierealne? A jednak... Wystarczy jedynie wykombinować dobry pretekst. I tak dopiero co zaczynającego przygodę z CS-em gracza możemy zaprosić do przystąpienia do naszego wyimaginowanego klanu. Jako prawowitemu członkowi teamu zaproponować możemy mu prawa Administratora na serwerze klanowym. Klient będzie najprawdopodobniej tak wniebowzięty, że radość przysłoni mu resztki rozsądku, przez co nie będzie pewnie nawet zbytnio protestował, gdy poprosimy go o podanie loginu i hasła do konta Steam, motywując to tym, że bez tych danych nie możemy dać mu praw Administratora.

A co z bardziej doświadczonymi graczami? W tym przypadku można zastosować podobny trik. Tym razem możemy przyjąć rolę np. administratora firmy oferującej dostęp do Internetu i zaproponować w ramach promocji firmy postawienie serwera klanowego. Oczywiście w trakcie jego konfiguracji okazuje się, że chcemy dać prawa superadmina liderowi klanu. Aby było to możliwe, musimy oczywiście wpisać do configa serwera login i hasło jego konta Steam, choć tym razem w przypadku tego typu pytania wprost mamy mniejsze szanse powodzenia, a to z racji większego doświadczenia gracza i być może większej wiedzy technicznej. Jednak potrzeba jest matką wynalazków. Zawsze zamiast pytać wprost, można podrzucić klientowi program, który niby zapewni mu pełną kontrolę nad obiecanym serwerem, a w rzeczywistości pobierze i prześle nam dane potrzebne do zalogowania się na jego konto Steam. Nic nie stoi też na przeszkodzie, aby podać się za pracownika Valve i pod jakimś wydumanym pretekstem poprosić o podanie danych potrzebnych do przejęcia konta...

Powyższe przykłady podałem oczywiście nie po to, aby namawiać was do prób wyłudzenia, ale przed nimi ostrzec. Przejdźmy więc teraz na drugą stronę barykady i zastanówmy się, **jak się przed takim procederem obronić.** Odpowiedź jest oczywiście dość prosta – **pod żadnym pozorem nie należy podawać nikomu naszych haseł, a nawet loginów.** Podobnie nie należy instalować żadnych programów niewiadomego pochodzenia. Niby to wszystko takie proste, ale mimo wszystko ludzie cały czas się na tego typu oszustwa dają nabierać. Co w takiej sytuacji? **Czy jeśli ktoś uzyska dostęp do naszego konta, zmieni hasło i adres e-mail służący do jego odzyskiwania, jesteśmy bez szans? Odpowiedź brzmi „nie"!**

Wspaniałomyślnie Valve postanowiło stanąć w obronie pokrzywdzonych graczy. Niestety przy okazji dało kolejną szansę do popisu dla oszustów, ale o tym za chwilkę. Początkowo aby odzyskać skradzione hasło, należało wysłać do Valve zgłoszenie zawierające login, ostatnie znane nam hasło, zdjęcie przedstawiające pudełko z CD-Key oraz dowodem zakupu i informację, że konto zostało skradzione. W odpowiedzi dostawaliśmy nowe hasło. Obecnie wystarczy bodaj skorzystać ze stosownego formularza (*http://support.steampowered.com/cgibin/steampowered.cfg/php/enduser/ask.php*). Wszystko to wygląda dość pięknie i sprawuje się zapewne świetnie, jeśli ktoś kupił grę osobiście. **Co jednak z tymi, którzy zakupili ją z drugiej ręki?**

Jak wiadomo, nasz kochany kraj do najzamożniejszych w świecie nie należy, tak więc przeciętny Polak odstraszony ofertą sklepową wchodzi na internetowy serwis aukcyjny i co widzi? Ano to, że może mieć to samo za mniej, więc po co przepłacać? Próżno jednak szukać na aukcjach CD-Key umożliwiających rejestrację gry na założonym przez siebie koncie Steam. Sprzedaje się za to konta z już zarejestrowaną grą, ewentualnie grami. Sprzedający – po otrzymaniu gotówki – podaje kupującemu login oraz hasło i oczywiście przypomina o konieczności zmiany hasła i adresu e-mail w ustawieniach Steama. Kupujący musi teraz jedynie zalogować się na konto, zmienić dane, pobrać przez Internet wymagane pliki i może już cieszyć się grą. **Jak długo ta radość będzie trwać, zależy od uczciwości sprzedającego...**

Okazuje się bowiem, że jeśli osoba, która sprzedała konto Steam, zakupiła grę w sklepie (czyli zna CD-Key, ma pudełko oraz dowód zakupu), **ma wszystkie dane potrzebne do tego, aby odzyskać dostęp do konta zgłaszając, że zostało ono skradzione.** I co drogie Valve na to? Najsmutniejsze w tym wszystkim jest to, że kupujący konta Steam zazwyczaj nie zdają sobie nawet sprawy z tego, że mogą zostać w ten sposób oszukani. Pozostaje mieć nadzieję, że już niebawem Valve wprowadzi w Steamie jakieś zmiany, które uporządkują te wszystkie nieścisłości, a póki co do wszystkich obecnych i przyszłych użytkowników Steama (szczególnie tych mających zamiar kupić konto z drugiej ręki) apeluję o ostrożność i rozsądek. **|CDA|**

FPP MegaZin 49
Nikogo chyba nie zdziwi to, jeśli po raz kolejny przeczyta w tym miejscu, że na płycie dołączonej do CDA znaleźć można kolejne wydanie FPP MegaZinu. Sporo osób zdziwi się za to wtedy, gdy już do niego zajrzy i zapozna się chociażby ze spisem treści. To (mam nadzieję) pozytywne zaskoczenie będzie spowodowane nieprzeciętną liczbą tekstów, które zostały zamieszczone w numerze 49. W tym miejscu chciałbym jeszcze tylko przypomnieć, że już za miesiąc pojawi się wyjątkowe (i to przynajmniej pod kilkoma względami) wydanie FPPMZ – i zaprosić was na naszą stronę internetową, która niezmiennie znajduje się pod adresem: www.fpp.cdaction.pl

Bard's Tale
Opowieść Barda

Jeżeli grałeś w Bard's Tale i chcesz wiedzieć więcej o barwnym świecie wykreowanym przez twórców gry, przeczytaj te książki.

Pytaj w salonach EMPIK i księgarniach.

www.isa.pl/sklep email: sklepik@isa.pl
tel. (22) 846 27 59

RAVNICA
CITY OF GUILDS

Dziewiąta Edycja, to najnowsza w długiej linii zestawów podstawowych do **Magica.**
Jeżeli się w nią nie zaopatrzysz, zostaniesz w tyle.

Miasto Ravnica – metropolia tak ogromna, że jej nazwa stała się synonimem całego świata. To tu, w labiryncie jej ulic i gotyckich wież, dzikie gildie walczą o potęgę i władzę.

Liczy się tylko złoto - i życie na tyle długie, by zdążyć wszystko wydać.

Piraci Hiszpańskich Wód, pierwsza modelarska gra strategiczna, daje ci w dowodzenie potężną flotę nai obfitujących w piratów XVII-wiecznych Karaibach. Zbuduj swoje, własne statki z plastikowych części, a potem rozkładaj kawałek po kawałku, by oznaczyć zadane im uszkodzenia.

Wkrocz do świata przygody i wyobraźni
Zostań bohaterem
Wciel się w rolę odważnego wojownika, potężnego zaklinacza, możnego kapłana lub sprytnego łotrzyka i weź udział w heroicznych misjach.
Staw czoło nieznanemu
Zbadaj zdradzieckie podziemne lochy, pokonaj przerażające potwory i odkryj wspaniałe skarby.
Zaproś przyjaciół
Wspólnie z odważnymi towarzyszami udowodnij, że jesteś w stanie przeciwstawiać się niebezpieczeństwom i zdobyć nagrody w najwspanialszej fabularnej grze fantasy wszechczasów.

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | PO RAZ DWUDZIESTY!

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

Prison Escape

– Klawisze chyba nie patrzą. Ubranka cywilne są?
– Są.
– Meta na najbliższe dwa miesiące jest?
– Jest!
– No to, panowie – spadamy z tej ciupy!

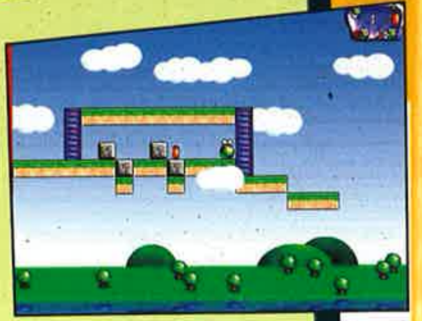
Gra przedstawia losy więźniów, którzy uciekają z zakładu karnego. Ich koledzy już podstawili auta rodem z lat 20 XX wieku, a naszym zadaniem jest wskazanie każdemu z wybiegających właściwego samochodu.

Więźniowie poruszają się niemal na oślep pomiędzy ceglanymi ścianami. Kierunkiem ich biegu sterują strzałki wyrysowane na podłodze. Za pomocą wskaźnika myszy możemy ułożenie tych drogowskazów odpowiednio zmieniać, aby każdy trafił do auta zgodnego z kolorem swojej koszulki. Gdy przez przypadek ktoś zbłądzi i otworzy nie te drzwi, czeka go niespodzianka w postaci kulki między oczy. Każdy etap to parunastu więźniów wybiegających na wolność, z czego około 90% zwykle musi dotrzeć do miejsca przeznaczenia.

Grafika nie jest zbyt zachwycająca – proste 3D bez zbędnych fajerwerków i szczegółów. Natomiast na uwagę zasługuje muzyka, doskonale komponująca się z akcją rozgrywającą się na monitorze.

http://www.cdaction.pl/?x=90

Bod Blob



Mała i zielona kuleczka z oczami od razu wywołuje pozytywne reakcje – taki kształt ma główny bohater tej logicznej gry. Nic dziwnego – coś musi uspokajać zdenerwowanych graczy, którzy zatną się na jednym z poziomów Bod Bloba. Warto zaznaczyć, że gra jest stworzona przez Polaka, Michała „Buziola" Gdańca.

Zadanie głównego bohatera nie jest ambitne – wystarczy zniszczyć bloki skalne, rozłożone tu i tam na planszy. Można w tym celu użyć dynamitu (także czekającego na to, aż go zbierzemy) lub siły własnych mięśni i zepchnąć je do wody. Wszystko byłoby banalne, gdyby nie to, że stworek dokonujący tych czynów... nie może skakać. Takie niewielkie utrudnienie zmusza szare komórki do myślenia, bo jeden fałszywy ruch kończy się zwykle rozpoczynaniem poziomu od początku.

Pozytywnie zaskakuje oprawa zarówno graficzna, jak i dźwiękowa. Widać, że autor nie zaniedbał tych aspektów swojej produkcji.

Sympatyczna, miła, zielona... Bod Blob:
http://www.cdaction.pl/?x=91

Blokketiblok

Autorem recenzji jest czytelnik: ARTUR „artek_ap" PUKŁO

Blokketiblok to zręcznościowo-logiczna gra, momentami przypominająca PacMana. Naszym bohaterem jest sympatyczny różowy stworek o imieniu Blokketi.

Zabawa polega na zniszczeniu wszystkich wrogów na planszy. By to zrobić, wystarczy popchnąć jeden z bloczków na niczego niespodziewającą się ofiarę. Ale nie ma lekko – w miejsce unicestwionych przeciwników pojawiają się następni. Oprócz tego dostajemy punkty za odpowiednie układanie kolorowych „cegiełek". Idea gry nie jest zbyt skomplikowana, ale sama rozgrywka dostarcza rozrywki na przyzwoitym poziomie.

Blokketiblok to dobra, sprawnie zrealizowana produkcja, niezawierająca większych bugów, z dobrą oprawą dźwiękową.

http://www.cdaction.pl/?x=92

Szubienica

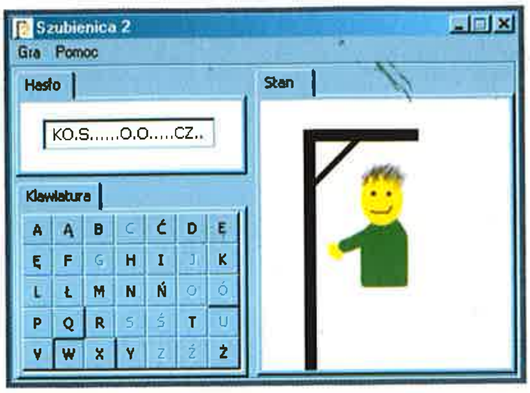
Jest to klasyczny Wisielec w nowej, lekko politycznej oprawie.

Po wybraniu przez program losowego słowa, gracz ma za zadanie jego odgadnięcie. Jak w starym Kole Fortuny, podaje się literkę. Gdy jest ona poprawna – pojawia się w tych miejscach, w których występuje. Złe wybory stawiają szubienicę i powodują stopniowe pojawianie się jej ofiary. Ratunkiem dla niej może być tylko odgadnięcie wszystkich liter w danym słowie.

Ciekawostką jest możliwość modyfikacji Szubienicy. Można dodać zarówno własne słowniki, jak i własnych wisielców. Grę ściągamy z 3 ofiarami, wśród których – oprócz zwykłego ludzika – jest dwóch znanych polskich polityków.

Szkoda tylko, że ogólna oprawa gry stoi na tak niskim poziomie – brak jakichkolwiek dźwięków, nieprzystosowanie do naprawdę długich słów oraz uboga oprawa graficzna sprawiają, że przyjemność z grania jest raczej średnia.

http://www.cdaction.pl/?x=93



Część z owych gier znajdziecie w Bonus2/Małe gry na CD/DVD.

Lubię coś przegryźć...
Podczas oglądania
Czyta polskie napisy
Czyta kodek QPEL
Odtwarza MPEG4 XviD
Możliwość aktualizacji systemu
Czyta kodek GMC
Dźwięk 5.1
Emperor III
DVD-011 Emperor III
Odtwarzacz DVD zgodny z MPEG4 i XviD
z polskimi napisami, czyta kodeki QPEL i GMC
DOLBY DIGITAL
DIGITAL DECODER MP3
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
HDCD
COMPACT disc DIGITAL VIDEO
DVD VIDEO
MPEG4 VIDEO MULTIAUDIO
XviD CERTIFIED
JPEG
Kodak Picture CD
TECHNOLOGY ocean
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel. +48 (22) 654-60-43
MANTA
ULTIMA

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage.

Witajcie w naszym skromnym, pomniejszonym w tym miesiącu o połowę, kąciku! Tym razem na ekraniku wylądowały dwie niedrogie pozycje – jedna doskonała, kultowa gra Sokoban znakomicie przeniesiona na komórki, druga... No, taka raczej poślednia platformówka, nudząca się po kilku minutach.

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl. Do ceny należy doliczyć opłatę za ściągnięcie gry przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy, zależy to od cennika operatora). Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.

Autor: Night Mare

Skrzynie

Komórkowa wersja starej i doskonałej gry logicznej Sokoban. Twoim zadaniem jest ustawiać porozrzucane (bynajmniej nie przypadkowo!) po planszy skrzynie w wyznaczonych miejscach. Możesz je tylko pchać za pomocą pionka, więc jeśli trafisz w ślepy zaułek, musisz rozpoczynać grę od nowa (w grze możliwe jest też cofnięcie ostatniego ruchu, jeśli nacisnąłbyś coś niechcący). Z pozoru to nic trudnego, w praktyce jednak się okazuje, że ta prosta gra dostarcza rozrywki na długie... godziny! Wykonanie jest bez zarzutu. Skrzynie mają maksymalnie uproszczone, wygodne sterowanie. Oprócz tego, że oferują wiele etapów o wzrastającym stopniu skomplikowania (ale każdy można ukończyć!), to jeszcze cały czas podają liczbę ruchów pionka i przesunięć skrzyń, dzięki czemu możesz konkurować z kolegami. To gra dla każdego, kto chciałby się rozerwać i zarazem poćwiczyć zwoje mózgowe.

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 3,66
OCENA: 5

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.030612 POD NUMER 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 NOKIA 3410; MOTOROLA T720, T722I, T720I; SIEMENS SL45, S55, MC60, C60

Autor: Night Mare

Abra

Staroszkolna platformówka, w której poruszasz się po labiryncie, zbierając różne owoce i unikając/eksterminując chodzących w tę i we w tę przeciwników. Na każdy etap masz tyle strzał, ilu znajduje się na planszy przeciwników – albo nawet mniej. Strzelaj więc tylko wtedy, gdy jesteś pewny, że trafisz. W przeciwnym razie zmuszony będziesz do unikania przeciwników, co z oczywistych przyczyn nie jest już tak przyjemne (choć wciąż nietrudne). Gra na początku dostarcza sporo rozrywki, ale im dalej, tym zaczyna się robić nudniej. Osobiście doszedłem do 20 poziomu i się znudziłem, kolejne plansze były już bardzo wtórne i nieciekawe. Jednak jak za taką cenę pograć co jakiś czas można.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 3,66
OCENA: 3+

ABY ŚCIĄGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.032799 POD NUMER 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA T720, T720I, T722I; SONY ERICSSON T610

Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl (lub skorzystajcie z formularza na stronie www.kmg.cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

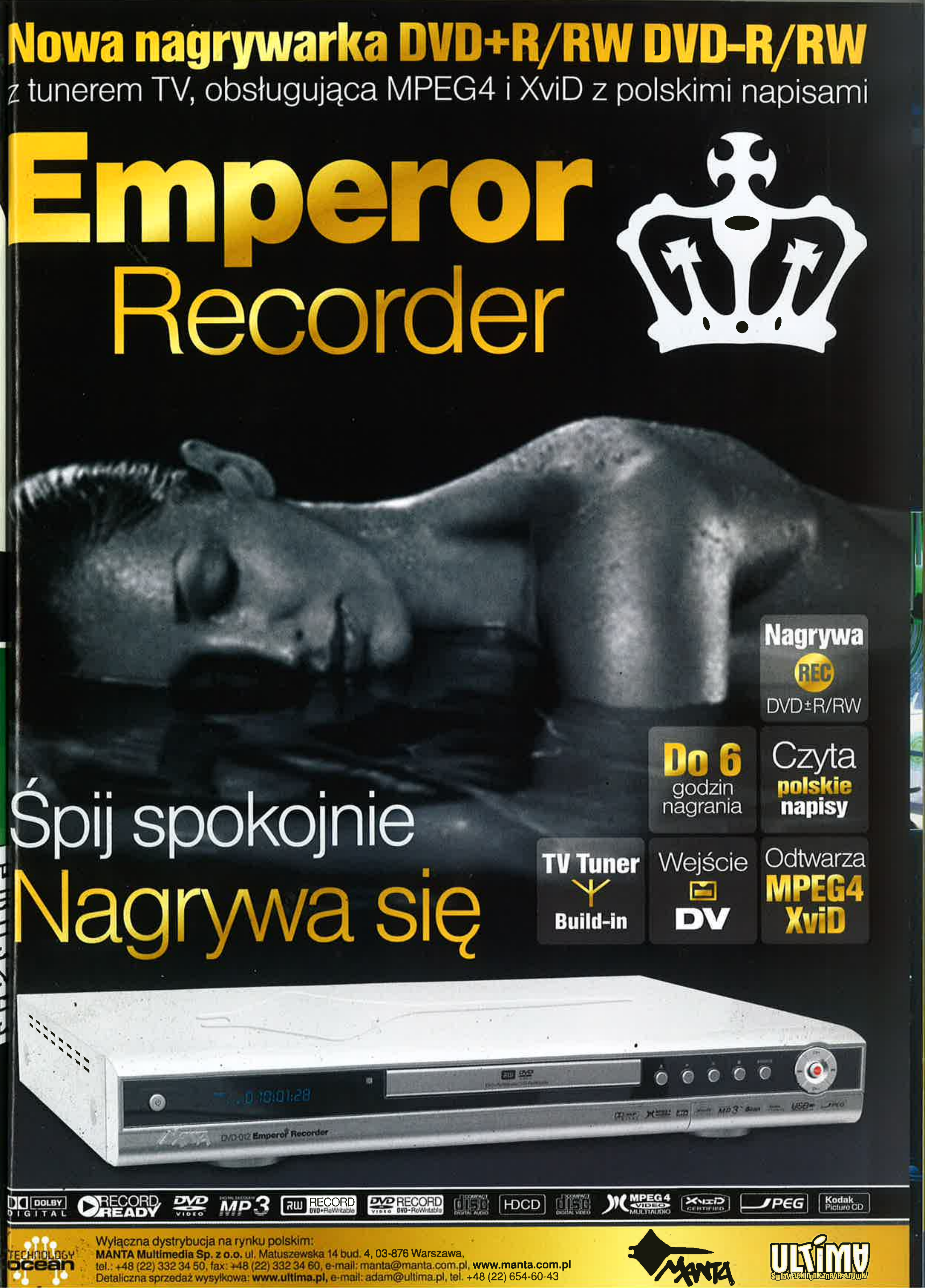
WWW.HYPER.PL

JAK PRZEŻYĆ W ŚWIECIE PRZYSZŁOŚCI SPUSTOSZONYM PRZEZ GLOBALNĄ KATASTROFĘ, TARGANYM WALKAMI O WŁADZĘ I GANGSTERSKIMI WOJNAMI? PARA ZWYKŁYCH DZIECIAKÓW – RODZEŃSTWO TATSUYE I KIYOKO – MUSI ROZWIĄZAĆ TĘ I WIELE INNYCH ZAGADEK...
OD GRUDNIA NA KANALE HYPER KULTOWE ANIME „GILGAMESH".

KONIEC ŚWIATA TO ICH POCZĄTEK

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH


Nowa nagrywarka DVD+R/RW DVD-R/RW
z tunerem TV, obsługująca MPEG4 i XviD z polskimi napisami
Emperor
Recorder
Nagrywa
REC
DVD±R/RW
Do 6
godzin
nagrania
Czyta
polskie
napisy
Śpij spokojnie
Nagrywa się
TV Tuner
Build-in
Wejście
DV
Odtwarza
MPEG4
XviD
DVD-012 Emperor Recorder
DOLBY DIGITAL
RECORD READY
DVD VIDEO
MP3
RW RECORD DVD+ReWritable
DVD RECORD VIDEO DVD-ReWritable
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
HDCD
COMPACT disc DIGITAL VIDEO
MPEG4 VIDEO MULTIAUDIO
XviD CERTIFIED
JPEG
Kodak Picture CD
TECHNOLOGY ocean
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
tel.: +48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel. +48 (22) 654-60-43
MANTA
ULTIMA

Microsoft i Xbox 360 wypadły rewelacyjnie!

BARTEK NAGÓRSKI | JAPOŃSKIE IMPRESJE

TOKYO GAME SHOW 2005

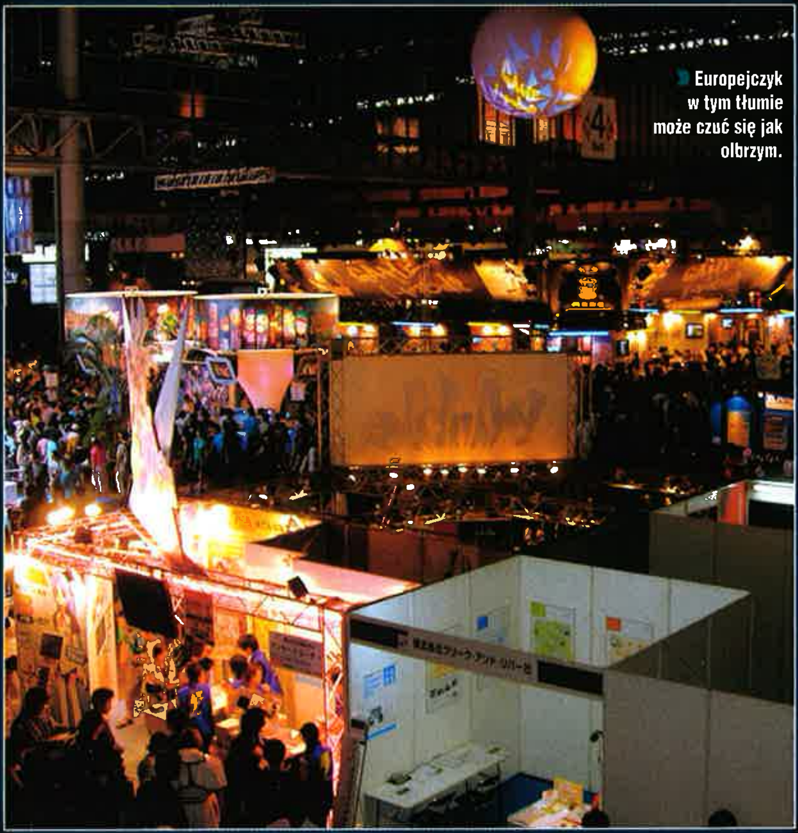
Aglomeracja tokijska liczy sobie około trzydzieści dwa miliony ludzi i jest największa na świecie. Średnia gęstość zaludnienia w Japonii wynosi 325 osób na kilometr kwadratowy (dla porównania, w Polsce 125 osób), co jest wartością bardzo wysoką w skali świata, jednak w Tokio wskaźnik ten znacznie przekracza... 1000.

Tym niemniej w pociągu JR Keiyo Line zmierzającym na stację Kaihin Makuhari w Chibie panował niezwykły ścisk, nawet jak na warunki japońskie. O ile na początku trasy można się jeszcze było łudzić, że ten tłum to tylko chwilowe zagęszczenie „salarymanów" zmierzających do pracy nawet w weekend, o tyle w miarę jak pociąg przemykał wzdłuż Zatoki Tokijskiej, a liczba ludzi upchniętych w wagonach wciąż rosła, stawało się jasne, że wszyscy zmierzali do wielkiego centrum konferencyjnego Makuhari Messe, w którym od szesnastego do osiemnastego września miały miejsce **targi** Tokyo Game Show 2005.

Jako że od momentu zakończenia targów do chwili, w której będziecie trzymać w rękach ten numer CDA, upłynęło sporo czasu, a większość najważniejszych wydarzeń została i tak dawno zaraportowana przez rozmaite serwisy internetowe, bardziej skoncentrujemy się tu na wrażeniach, ciekawostkach i komentarzach, niż na szczegółowych informacjach.

Trzej muszkieterowie

Ze starcia trzech gigantów elektronicznej rozrywki i kolejnej generacji ich konsol (Sony, Nintendo i Microsoft)



Europejczyk w tym tłumie może czuć się jak olbrzym.

najlepiej – według mnie – **wypadł ten ostatni**, co jest o tyle niespodziewane, że pozostała dwójka znajdowała się jednak na „swoich śmieciach". Nintendo w ogóle było nieobecne, a jedyną rzeczą przypominającą nam o nowej konsoli Nintendo Revolution było wystąpienie prezesa firmy, Satoru Iwaty, który zaprezentował **oryginalny, bezprzewodowy kontroler do tejże konsoli.** Kontrolerem owym wymachujemy sobie w powietrzu, a konsola odnotowuje zmiany jego położenia w przestrzeni, co przekładać się może – na przykład – na ciosy pałką w grze lub też zamach wirtualną wędką.

Widać było, że **w zbliżającej się walce o prymat na rynku nowej generacji konsol Nintendo stara się postawić na nowatorskie podejście** (vide casus Nintendo DS), jednak osobiście jakoś mnie to nie przekonało – ot, wyszedł mały Azjata, pomachał kawałkiem plastiku i zapewnił, że zabawa będzie przednia. Cóż, czas pokaże, co z tego wyjdzie.

Z kolei stoisko Sony zajmowało wprawdzie bardzo dużą część

Uwaga! Nie deptać graczy!

powierzchni targów, jednak demonstrowane były tam głównie tytuły na PlayStation 2 i PSP. Jeśli idzie o tak wyczekiwane **PlayStation 3 – po prostu go nie było**. Pokazywano wprawdzie parę filmów z nadciągających gier na tę platformę, niestety zawierających bardzo mało sekwencji z samego grania, a sporo przerywników filmowych (najlepiej wypadł chyba Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots z siwym, postarzałym Snake'iem w roli głównej) i obfotografować zamkniętą w gablocie obudowę PS3 w trzech wariantach kolorystycznych, z karteczką informującą, że... **nie jest to produkt finalny**. Na domiar złego przy stoiskach Sony armia dziewoi w gustownych berecikach bardzo starannie pilnowała przestrzegania obowiązującego zakazu fotografowania (z wyłączeniem wspomnianej gablotki z atrapami PS3). Zakaz ten obowiązywał także na stoisku Microsoftu i w moim odczuciu miał przede wszystkim **uniemożliwić zrobienie screenshotów z gier, które jeszcze nie są w 100% ukończone**.

Microsoft rządzi

Jak zatem widać, Nintendo i Sony właściwie oddały to starcie walkowerem. **Microsoft ze swoim Xboksem 360 wypadł natomiast rewelacyjnie**, zwłaszcza że to, co zaprezentował, było naprawdę dobrze przygotowane i podane w atrakcyjnej formie. Ewidentnie firma wyciągnęła wnioski ze swojej poprzedniej porażki na rynku japońskim (Xbox) i tym razem odpowiednio się zabezpieczyła. Jako zasadniczy atut na korzyść MS przemawia też fakt, że będzie **pierwszy**. Xbox 360 trafił już do produkcji, data premiery została ustalona, a gier na niego pokazywano na TGS bardzo dużo, doskonale wyglądających i w zdecydowanej większości nieomal na ukończeniu.

Drugim sprytnym posunięciem Microsoftu było **pozyskanie sobie wielu spośród najważniejszych japońskich producentów i wydawców gier**. Na Xboksie 360 zagramy dzięki temu w Dead or Alive 4, Ridge Racer 6 czy znaną już z (PC i PS2) Final Fantasy XI, tyle że z udoskonalonym engine'em graficznym. Serie te są w Japonii bardziej niż popularne i z pewnością przyciągną sporą liczbę chętnych, również poza jej granicami. Do tego zaprezentowane zostały Rumble Roses XX (kolejna bijatyka z biuściastymi ślicznotkami), **Need for Speed Most Wanted** (chyba nie trzeba tłumaczyć...), Dead Rising (ostra rzeźnia, w której eksterminujemy stada zombich), eNCHANT arM (znakomicie wyglądający RPG w klimatach pomiędzy science fiction a fantasy) i wiele innych gier.

Atari

Obecne było również Atari, na stoisku którego królowały hostessy w kusych strojach z czarnego lateksu oraz wielki ekran wyświetlający zwiastuny najnowszych produkcji firmy, w tym gry The **Matrix Path of Neo** (ukaże się na pecety, PlayStation 2 i Xboksa, tego klasycznego). Wprawdzie engine gry pod względem możliwości technicznych nie powala, wrażenie robił jednak bogaty arsenał ruchów głównego bohatera (wliczając w to parę fajnych chwytów i kombosów niewidzianych w filmie), oraz wiernie odtworzone kluczowe sceny trylogii. (Dołożono też kilka nowych, jak na przykład walkę na miecze w średniowiecznej japońskiej świątyni.) Podejrzewam, że sporą satysfakcję można odczuwać, obijając Agentów w sposób odmienny od przedstawionego w kinie... W każdym razie, **wbrew mojemu sceptycznemu podejściu do gier powstałych na kanwie filmów, produkcja Atari prezentowała się całkiem interesująco**. Drugą główną atrakcją był **Fahrenheit** (w USA zwany... Indigo Prophecy) – ponury thriller z domieszką horroru (albo odwrotnie). Ale tę grę już znacie, demo i recenzja w CDA, więc tylko zaznaczę jej obecność na targach...

Ponadto pokazywano także gry Test Drive Unlimited (kolejna odsłona znanej serii, tym razem z olbrzymim światem) na Xboksa 360 i Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (wchodzimy graficiarzem w różne trudno dostępne miejsca i tagujemy; trudno w tym przypadku zakwalifikować przynależność gatunkową, trochę to skradanka, trochę zręcznościówka) na PlayStation 2.

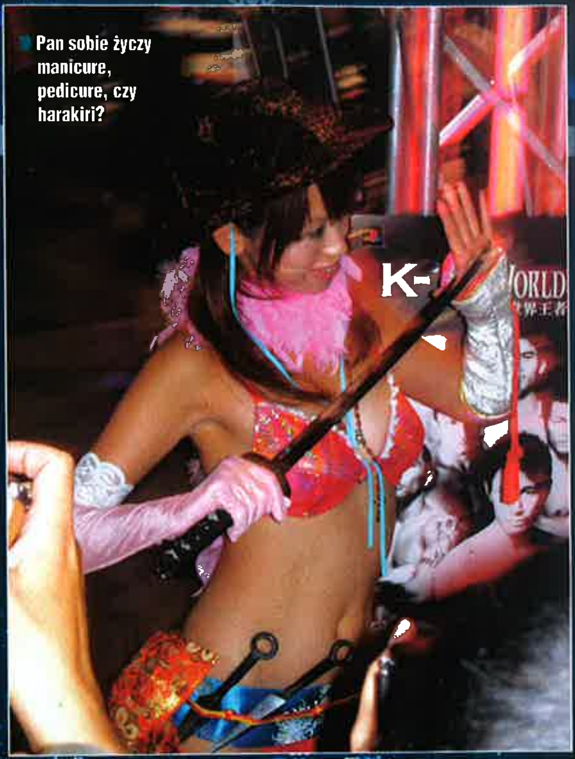
Wróćmy jeszcze na chwilę do Test Drive Unlimited – gra robiła niezłe wrażenie, zwłaszcza oprawą graficzną. Widać było, że shadery zaprzęgnięte zostały do ciężkiej pracy (chropowata nawierzchnia asfaltu, połyskująca woda, lśniące refleksy na karoseriach), tym niemniej liczba klatek na sekundę oraz niespecjalny model fizyczny (kolizje) sugerują, że grze jeszcze sporo brakuje do pełnego jej ukończenia.

...oraz inni

Tuż obok biało-zielonego królestwa Microsoftu rozłożyła się obozem **Sega**. Stoisko to było nieomal równie wielkie jak sąsiada, a poza grami przyciągało zwiedzających także różnymi pokazami na wybudowanej scenie: od tańczących dziewcząt, przez wywiady z VIP-ami aż po występy bębniarzy taiko. Firma jeszcze niedawno aktywnie działająca na rynku producentów konsol obecnie pozostaje w zasadzie **wyłącznie wytwórcą gier**. Wśród prezentowanych tytułów największe wrażenie robiły dwa projekty na Xboksa 360 – Chromehounds i Full Auto. Pierwsza gra przenosi nas w ponurą, zdewastowaną przyszłość, w której wojnę prowadzi się przy użyciu gigantycznych robotów. Z kolei Full Auto to brutalne, futurystyczne wyścigi samochodów uzbrojonych w karabiny, miny i takie tam gadżety.

Spore stoisko wystawiło **Gravity** – studio z Korei. Gwoździem programu były tu przede wszystkim dwa MMORPG-i – **Requiem i Ragnarok Online II** (obie na PC). W ogóle na TGS można było zaobserwować **prawdziwy wysyp sieciowych roleplayów** i każdy niemal developer proponował własne światy do zwiedzania (niektórzy nawet parę). Tym niemniej nie mogłem się pozbyć uczucia pewnej wtórności, tak jakby różniły się one między sobą już tylko kolorem włosów i krojem kusych zbroi kolejnych szpiczastouchych i wielkookich elfek.

Na stoisku **Capcomu** widać było natomiast, że **firma zaczyna funkcjonować bardziej jako wydawca niż producent**. Wprawdzie można było zobaczyć wiele kolejnych epizodów flagowych już niemal serii, takich jak Street Fighter (m.in. na PSP) czy MegaMan,



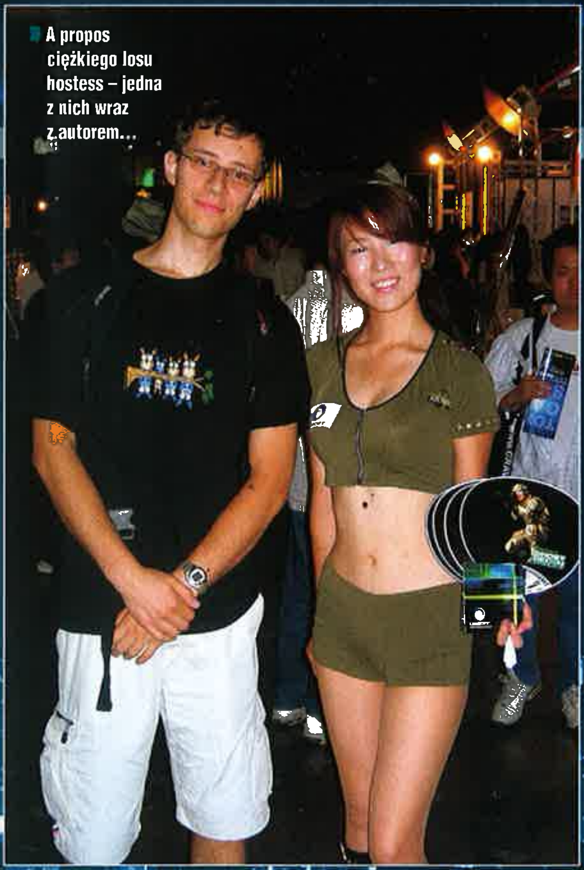
Pan sobie życzy manicure, pedicure, czy harakiri?

Cyfrowe dojo Microsoftu.

jednak znaczna część demonstrowanych nowości pochodziła od innych producentów (na przykład Okami ze studia Clover na PS2, bardzo atrakcyjna pozycja, cell shading, ale stylizowany na średniowieczne japońskie drzeworyty), w tym także spoza Japonii. Pokazywano na przykład **Call of Duty** oraz (uwaga!)... **Psi Ops**. Tak, tak, **Japończycy będą mieli okazję pograć w tę grę dopiero od października**, za to w dużo wyższej cenie (7140 jenów, czyli około 210 złotych za egzemplarz). Polakom gratulujemy CD-Action.

ATI, ti, ti...

Małe, acz interesujące stanowisko miało też ATI. Interesujące nie tylko za sprawą skośnookich pań w czerwono-czarnych skórzanych strojach (ucharakteryzowanych na Ruby, maskotkę ATI), ale także wystawionego na nim sprzętu. Kosmicznie zmodowane obudowy oraz równie kosmiczna zawartość, oczywiście bez logo Nvidii, na której miałem okazję pograć w demo single player FEAR w rozdzielczości 1600 x 1200 przy jakichś



A propos ciężkiego losu hostess – jedna z nich wraz z autorem...

Makuharin Messe przypomina mi modele statków kosmicznych ze starych filmów s.f., z lat 50.

Jeśli idzie o tak wyczekiwane PlayStation 3 – to po prostu go nie było!

60 klatkach na sekundę (ocena subiektywna, w każdym razie diablo płynnie) i muszę powiedzieć, robiło wrażenie.

Ciężko być hostessą

W tym miejscu należy wspomnieć o wszechobecnych hostessach, które zasługują na oddzielny akapit, nie tylko z powodu ich niewątpliwej urody, ale przede wszystkim ze względu na to, że **na ogół większości zwiedzających oraz oglądających zdjęcia z targów nie przychodzi do głowy, jak trudna i niewdzięczna jest to praca**.

Dziewczyny nie stoją na stanowiskach cały dzień, tylko przez godzinę, dwie – dlatego, że jest to bardzo niewdzięczne i fizycznie męczące zajęcie. Jedynie osoba totalnie pozbawiona wyobraźni może powiedzieć *„Eee tam, przecież one nic nie robią, stoją tylko i się uśmiechają”*. Otóż, wcale nie „tylko”. Po pierwsze, wręczają zwiedzającym materiały reklamowe – jeśli ktoś z was kiedyś rozdawał ulotki, wie, o czym mowa.

Po drugie, muszą cały czas ładnie wyglądać, uśmiechać się i pozować do zdjęć, kiedy tylko ktoś zechce. Postójcie tak sobie pięć godzin w przewalającym się tłumie ludzi, a sami zobaczycie, jak to męczy – a do tego ciągle trzeba mieć rozanieloną minę i życzliwy uśmiech na twarzy. Nieważne, że przykleja się do niej kolejny spocony, brodaty oblech po pięćdziesiątce z plakietką renomowanego zachodniego pisma o grach. Nieważne, że bez przerwy rzesze sfrustrowanych okularników strzelają jej po oczach fleszami aparatów – cały czas dziewczyna musi utrzymywać czarującą minę i wdzięczną pozę.

Współczucie ogarniało mnie, kiedy miałem okazję zajrzeć tu i tam za kulisy i widzieć niejedną z hostess, która słaniając się na nogach docierała do jakiegoś wolnego krzesełka lub choćby kawałka podłogi i padała z nóg, sterana jak górnik po całonocnej szychcie...

FF VII

W okolicach tegorocznego Tokyo Game Show nastąpił również prawdziwy wysyp rozmaitych produkcji powiązanych z kultową (akurat w tym przypadku to słowo nie jest użyte na wyrost) i przez wielu uważaną za szczytowe osiągnięcie serii grą **Final Fantasy VII**. Wyświetlano zatem fragmenty z filmu „Final Fantasy: Advent Children”, tak w wersji DVD, jak i UMD (format obsługiwany przez PSP), i choć fabuła (miałem przyjemność obejrzeć) nie jest porażająco skomplikowana, dalsze losy ulubionych bohaterów, doskonałe wykonanie i nader widowiskowa choreografia scen walk powodują, że koło filmu żaden prawdziwy fan nie przejdzie obojętnie.

Z kolei Final Fantasy VII: Before Crisis jest grą na telefony komórkowe (konkretnie model FOMA i900, niedostępny w naszej części świata). Opowiedziana historia, jak sama nazwa wskazuje, jest preludium do wydarzeń mających miejsce w siódemce, kiedy to Cloud, Zack i Sepiroth byli jeszcze żołnierzami Shinra. Jeszcze innym pokłosiem klasyka gatunku było Final Fantasy: Dirge of Cerberus – third person perspective na PlayStation 2. Ponadto w kuluarach krążyła nieoficjalna plotka, że zaprezentowane przez Square Enix na targach E3 tech demo na PlayStation 3, przedstawiające niesamowicie wyglądający remake początku Final Fantasy VII, jest **przymiarką do ponownego opowiedzenia tej znakomitej historii w nowej szacie graficznej**.

Słowiański akcent

Z akcentów słowiańskich obecni byli nasi sąsiedzi ze wschodu w postaci ukraińskiej firmy **UkrGameExport** (cóż za oryginalna nazwa...). Nam Ukraina kojarzy się zasadniczo z Juszczenką, pomarańczami, popisami naszych polityków i paroma jeszcze rzeczami, o których nie będziemy tu wspominać, a tym samym przejawiamy pewną tendencję do patrzenia na Ukraińców z góry. Tymczasem tamtejsi twórcy gier komputerowych (głównie pecetowych) skrzyknęli się i stworzyli firmę zajmującą się promocją i eksportem tej branży rozrywki poza granicami kraju (można odwiedzić ich stronę internetową pod adresem www.ukrgameexport.com), podczas gdy w Polsce jakoś nikomu się nie chce...

O takie gadżety walczyłyśmy!

Prawdziwy gracz (a tak na marginesie, słowo *'otaku'*, które u nas kojarzy się głównie z maniakiem mangi czy anime, ma w Japonii znaczenie szersze i znajduje zastosowanie również w odniesieniu do fanów gier czy to konsolowych, czy pecetowych) mógł w trakcie Tokyo Game Show zaopatrzyć się również w **sporą liczbę gadżetów związanych z grami** na jednym z kilku wyspecjalizowanych stoisk. Od rzeczy trywialnych, takich jak T-shirty czy bransoletki z nazwą, logo bądź ilustracją z gry, poprzez wierne modele używanych w grach giwer, aż po stroje bohaterów najpopularniejszych serii. Jeśli ktoś sobie zażyczył (oraz dysponował wystarczającą ilością gotówki), mógł np. nabyć **kompletny ubiór Snake'a z Metal Gear Solid**, wliczając w to uprząż, kabury oraz kopię ładunków wybuchowych (z mrugającymi diodkami!) albo nawet zbroję S.T.A.R.S. (jednostki specjalne z serii Resident Evil, w Japonii znanej pod nazwą Biohazard). Żeby tak u nas...

A gdzie Pikachu?!

Sayonara!

W końcu w niedzielę wieczorem, z torbą pełną materiałów reklamowych i wszelkich gadżetów wrzynającą się w ramię oraz ciężkim bólem głowy od wszechobecnego hałasu zwiedzających i głośnej muzyki wyczołgałem się z hali Makuharin Messe. No i oczywiście wychodząc znalazłem jeszcze jedną halę, do której nie zajrzałem... Na szczęście – w porównaniu z pozostałymi – była wręcz malutka, a zawierała wyłącznie produkcje i rozrywki skierowane do małych dzieci (Kids Area). Z poczucia obowiązku wstąpiłem na chwilę, rzuciłem okiem i z niejaką ulgą ewakuowałem się z Tokyo Game Show 2005. **|CDA|**

mobila www.mobila.pl CENTRUM MOBILNEJ ROZRYWKI danzel

Mono	Poli	
AA22.040369	AA22.040389	Put Your Hands Up In The Air
AA22.036267	AA22.036268	You are all of that
AA22.033976	AA22.033226	Pump it up

Dzwonki mono i polifoniczne

dzwonki monofoniczne sms na numer 7265
cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto
dzwonki polifoniczne sms na numer 7465
cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto

MONO/POLI: WYBRANE MODELE NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS, SAMSUNG, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG

7265 Mono 7465 Poli — mobila LISTA MOBILNYCH HITÓW — SUPER HITY NA TWOJĄ KOMÓRKĘ!

Mono	Poli	
AA22.041505	AA22.041516	Mad Frog, Axel F
AA22.042334	AA22.042337	Oratorium Tu Es Petrus, Niech Mówią...
AA22.042367	AA22.042368	Mad Frog, Popcorn
AA22.041561	AA22.041566	Temat z filmu Madagaskar, Wyginam ...
AA22.041266	AA22.041269	Pussycats Dolls, Don`t Cha
AA22.041267	AA22.041268	Virgin, Znak pokoju
AA22.040782	AA22.040785	In-Grid, Mama Mia
AA22.036769	AA22.036771	Bartek Wrona, Jedna na milion
AA22.033172	AA22.031725	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.041426	AA22.041431	Lerek feat. Nowator, Moja panienka

mobilneHity

AA22.041266	AA22.041269	Pussycats Dolls, Don`t Cha ☆
AA22.040620	AA22.040629	Arsenium, Love Me...
AA22.041560	AA22.041567	Kombii, Już Ci nie wybacze
AA22.039983	AA22.039984	Szymon Wydra & Carpe Diem, Życie jak poemat
AA22.037380	AA22.037390	50 Cent, Candy Shop
AA22.041740	AA22.041742	US 5, Maria
AA22.040099	AA22.040105	Monika Brodka, Miałeś być
AA22.039969	AA22.039987	Baracuda, Ass Up
AA22.040369	AA22.040389	Danzel, Put Your Hands Up In The Air ☆
AA22.032390	AA22.034484	Mandaryna, Here I go again
AA22.042139	AA22.042140	Tatu, All about us
AA22.039799	AA22.039803	Mezo & Tabb, Ważne
AA22.040375	AA22.040395	Akon, Lonely
AA22.038618	AA22.038626	Global DeeJays, What A Feeling

MONO AA22.042591 POLI AA22.040699 WEŹ PIGUŁKĘ

Amanda Lear Give me a bit of... AA22.033784 AA22.033829

kolorowe Tapety

sms na numer 7465 cena 4 zł netto / 4,88 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

MOBILOTERIA rozpoczęta!

POBIERAJ NASZE GRY, DZWONKI, TAPETY
WYGRYWAJ KOMÓRKI ORAZ PIENIĄDZE

PHILIPS 655 — NAGRODY TYGODNIA 2 x PHILIPS 355

Im więcej ściągniesz tym masz większe szanse na nagrody.

Losowanie telefonów w każdy poniedziałek.
Dodatkowo każde pobranie bierze udział w losowaniu nagrody głownej 1x2000 PLN oraz 3x 500 PLN

Losowanie nagród pieniężnych 2000 PLN oraz 3x500 PLN odbędzie się 02.01.2006r. Czas trwania konkursu 17.10.2005 r. - 01.01.2006 r. Regulamin oraz nazwiska zwycięzców na www.mobila.pl/mobiloteria

mobilneNowości

AA22.042545	AA22.042596	K-Maro feat. Shy`m, Histoire de Luv
AA22.042543	AA22.042594	Daniel Powter, Bad Day
AA22.042729	AA22.042732	Kaczy feat. Mezo, Kocham ☆
AA22.042730	AA22.042731	Sylver, Make It
AA22.042377	AA22.042380	Gosia Da Luxe feat Warren G, Hypnotizing Me
AA22.042499	AA22.042484	Shaggy, Wild 2nite
AA22.042248	AA22.042252	Gorillaz, Dare
AA22.042131	AA22.042134	Verba vs.Rezerwat, Zaopiekuj się mną ☆
AA22.042547	AA22.042598	Robbie Williams, Tripping
AA22.042501	AA22.042511	A-ha, Celice

Black Eyed Peas Do Not Lie AA22.041724 AA22.041727

AA22.041972	AA22.041975	Bizarre, Rockstar
AA22.042120	AA22.042127	D.O.N.S. feat Technotronic, Pump Up The Jam
AA22.042123	AA22.042130	Paul Van Dyk feat. Wayne Jackson, The Other Side
AA22.042249	AA22.042253	Kayne West, Diamonds from serra leone

mobilnaPoleca

AA22.042219	AA22.042223	Snap, The Power ☆
AA22.042378	AA22.042381	Simon Webbe, Lay Your Hands
AA22.036010	AA22.036013	Wham, Wake me up before You Go Go
AA22.037697	AA22.037704	Modern Talking, You're My Heart, You're My Soul
AA22.041500	AA22.041521	Blue Lagoon, Heartbreaker
AA22.034219	AA22.034224	Rocky IV, Eye of the Tiger

Nowator Przez Chwilę AA22.042347 AA22.042348

AA22.042125	AA22.042133	Vinylshakerz, Club Tropicana
AA22.042554	AA22.042579	Sunset Strippers, Falling Stars
AA22.042549	AA22.042574	Banaroo, Space Cowboy
AA22.041499	AA22.041523	Verba, Summer patrol
AA22.024677	AA22.029563	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć

SUPERHITY OD SUPER ŻABY

MONO	POLI	
AA22.042679	AA22.042679	POPCORN
AA22.042680	AA22.042686	BAJLANDO
AA22.042681	AA22.042687	DALLAS
AA22.042683	AA22.042689	PINOCCHIO
AA22.042682	AA22.042688	DUCKS

Biesiada

AA22.037499	AA22.037505	Wszystkie rybki
AA22.037394	AA22.037402	Hej sokoły
AA22.038883	AA22.038927	Pieski małe dwa
AA22.040886	AA22.040888	Biały miś
AA22.040413	AA22.040437	Majteczki w kropeczki
AA22.037464	AA22.037488	Stary niedźwiedź mocno śpi

Każdy dzwonek jest inspirowany oryginalnym nagraniem i pochodzi z repertuaru odpowiedniego artysty.

gryJava superHITY

sms na numer 7965 cena 9 zł netto / 10,98 zł brutto

super cena

cena 5 zł netto / 6,10 zł brutto sms na numer 7570

Nokia - **N3**: 3510i,8910i **N4**: 3100,3200,3300,6100,6230,6610,6800,7210,7250,7600 **N6**: 3650,7650 **N6600**: 6600 **NN**: NGage Siemens - **SX1**: SX1 **S55**: S55 **S5**: M55,SL55,MC60 **SCX**: CX65 Samsung - **SX**: X600 **SM**: E700 **SM1**: C100 Motorola - **MV**: V300,V500,V600 **M2**: V220 **M7**: T720,T720i,T722i Sony-Ericsson - **SE6**: T610, T630 **SEK**: K500

Logosy

sms na numer 7265 cena 2 zł netto / 2,44 zł brutto
telefony: Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, SonyEricsson, LG, Alcatel, Panasonic, Sagem, Sharp

Dzwonek monofoniczny i logo - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7265 (koszt 2 zł netto / 2,44 zł brutto), a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub logo np. AA22.012345. Jeśli zamawiasz obiekt na inny telefon niż Nokia, określ jego typ w zamówieniu (Motorola - M, Alcatel - A, SonyEricsson Ericsson - E, Siemens - S) np. AA22.S031234 – jeśli zamawiany obiekt jest dla aparatu Siemens). **Dzwonek polifoniczny i tapeta** - zamówienie powinno być wysyłane pod numer 7465 (koszt 4 zł netto / 4,88 zł brutto) a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub tapety np. AA22.012345. **Niespodzianka dla znajomego** - Jeśli chcesz wysłać Logo, Dzwonek, Tapetę komuś bliskiemu, to po kodzie obiektu wpisz numer telefonu znajomego np. AA22.030462.501123123. Uwaga: Jeśli będziesz przesyłać obiekt dzwonek monofoniczny na inny model telefonu niż Nokia, określ model telefonu znajomego: Siemens - S, Motorola - M, Sony Ericsson i Ericsson - E, Alcatel - A np. dla telefonu ALCATEL - AA22.A032459.501123123. Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety, lub gry Java sprawdzić, czy masz skonfigurowane połączenie WAP (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz wystarczającą kwotę na koncie. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl. Usługa dostępna w sieciach: ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI.

ELO!

Krótko i na temat: teksty wyszperane w Internecie (za pomocą JoeMonster.org). Miłej zabawy!

Conan O'Brien – gadki wybrane

Gubernator Arnold Schwarzenegger wygłosił przemówienie na temat globalnego ocieplenia. Jego wystąpienie było krótkie i brzmiało: *„Ogień. Gorąco. Źle...".*

* * *

Wal-Mart ogłosił, że otwiera swój pierwszy sklep w Chinach. Rzecznik prasowy firmy powiedział: *„Zdecydowaliśmy, że w końcu będziemy sprzedawać to g*wno ludziom, którzy je robią...".*

* * *

Naukowcy ogłosili, że dieta bogata w ziarna soi i sos sojowy mogą spowodować obniżenie płodności mężczyzn. Co tłumaczy niską populację w Chinach.

* * *

Wszyscy byli zaskoczeni, gdy ogłoszono, że gospodarzem Olimpiady w 2012 roku będzie Londyn, zamiast mocno faworyzowanego Paryża. Francuzi już teraz mówią, że to ich największa porażka od czasu ostatniej wojny...

Autentyki

Dresiarskie rozmowy...

Wakacje. Upał. Śpi się przy pootwieranych oknach. Wczoraj brać blokowa tłumnie zasiedliła ławeczki i popijając napoje chłodzące gawędziła o tym i o owym. Oto kilka mimowolnie podsłuchanych konwersacji blokersów:

– I co tam u Marty?
– Hmmm... No nie wiem, co u niej... nie jesteśmy razem...
– K****, a dlaczego? Przecież to było 57 kilo zajebistego ciała bez mózgu...

– I jak? Robisz?
– No robię...
– A gdzie robisz?
– A na myjni...
– Praca to szczęście...
– Pierdo***ęty jesteś czy jak???!

Wczoraj, zasłyszane przy budce z hamburgerami:
Podchodzi dres (D) z niunią (N) i zaczynają się zastanawiać na głos, co on chce wszamać.
N – *(nieśmiało proponuje)* Może hot-chickena?
D – *(z niezmąconą pewnością w głosie)* Eeee... nie, to niedobre, bo z rybą.

Wracam sobie do domu, parkuję. Odnotowuję obecność DUŻEJ furgonetki policyjnej – jakiegoś rozbudowanego transita. Rzecz na mojej ulicy zwracająca uwagę. Drzwi do furgonetki się otwierają... i wywiewa z niej dwóch chudych niebieskich, takich na dodatek po maks. metr sześćdziesiąt w czapce. Zakrztusiłem się od dławionego śmiechu, kiedy wyjmowałem teczkę z bagażnika. W końcu poważnemu bankowcowi pod krawatem nie wypada zrobić rotfla na środku ulicy. Jednak gdy chłopaczek idący chodnikiem na ten widok zanucił: *„Pieski małe dwa, si-bą, si-bą..."* – skuliłem się ze śmiechu, chowając się na szczęście za samochód.

***

Pewnego razu z kumplem siedzieliśmy pod sklepem z piwkiem. Środek zimy, śniegu po kostki. Co tu robić? Mówię. – Chodź, siadamy do kaszla (malucha), to będzie nam cieplej. Kilka piwek później postanowiliśmy porobić bączki na śniegu. I tak od wirażu do wirażu i „wio" na ulice (mieszkamy na osiedlu domków = zero ruchu). Lecimy zakosem, a tu bałwan ze śniegu. Mówię do Mrówy. – Bierz go! I oczywiście – łup!!! Jakie było nasze zdziwienie, kiedy maluszek zatrzymał się w miejscu. Wysiadam z maszyny... Jakiś bałwan ulepił bałwana – na hydrancie.

***

Moja znajoma (Kaśka) miała przesympatycznego psa, prawie pudla: czarny, kudłaty. No i ten pies zaczął mieć niepokojące objawy – chodząc po mieszkaniu, wpadał na meble, obijał się o ściany itp. Kaśka pojechała ze łzami w oczach do weterynarza, ten pieska obejrzał, zbadał i wydał diagnozę: obciąć grzywkę! Pomogło...

***

W 3 klasie liceum zachciało nam się klasowego sylwestra. Od łebka do łebka i nazbierało się kilku ludzików, którzy nie mieli jeszcze sprecyzowanych planów. Stoimy sobie tak już w sylwestrowym gronie, obgadując organizowanie imprezy, aż tu widzimy przechodzącą koleżankę.

No to pytamy:
– Cześć, Marlena, chciałabyś iść z nami na Sylwestra?
– No... A kiedy?

***

Kiedy wracałam dzisiaj z pracy, postanowiłam pójść inną trasą niż zazwyczaj... przez pewne osiedle. Kiedy mijałam piaskownicę, wzrok mój padł na grupkę dzieci w wieku ok. 3 lat krążących wokół tejże piaskownicy. Widok słodkiiiiiii... Wtem z bloku obok wyskakuje jakieś góra czteroletnie dziecię płci męskiej i krzyczy do reszty:
– Eee, ziomale! Chodźcie do piachu!
Normalnie parsknęłam ze śmiechu, a czteroletni ziomal spojrzał groźnie w moją stronę i wypowiedział złowrogie słowa:
– Coś nie pasi, mała?!

Różności

Jaka jest różnica między dawnym a współczesnym Kopciuszkiem??
– Współczesny Kopciuszek prędzej zgubi majtki niż pantofelek...

Co by było, gdyby Prokom pisał oprogramowanie dla elektrowni atomowych?
– Nic już by nie było.

Kiedy się kończy miesiąc miodowy?
– Kiedy mąż przestaje pomagać żonie myć naczynia i robi to sam.

Kiedy Eskimos wie, że zima jest naprawdę siarczysta?
– Jak mu się psy łamią na zakręcie.

Co wspólnego ze sobą mają pijana kobieta i Fiat 126P?
– I jedno, i drugie wstyd prowadzić.

Który z dwóch łysych jest bardziej łysy?
– Ten, który ma większą głowę.

Jakie kroki należy podjąć, gdy spotka się wściekłego psa?
– Jak najdłuższe.

Dlaczego mężczyźni całują kobiety?
– Żeby im na chwilę zamknąć usta.

Co zrobi żaba uderzona dziesięciokilowym młotkiem z siłą paru tysięcy niutonów?
– Będzie uciekać równomiernie we wszystkich kierunkach.

Jak się nazywa facet, który wyjeżdża do pracy na zachód?
– Westman.
A wyjeżdżający do pracy na wschód?
– Eastman.
A gdy pracuje w kraju?
– Tuman.

Przychodzi baba do lekarza...

Czasami pierwsze zdanie, jakie pacjent wypowie po wejściu do gabinetu, zwala lekarza z nóg. Oto garść szczególnie uderzających „pierwszych zdań", jakie nastąpiły po zwyczajowym *„Dzień dobry, proszę usiąść, w czym mogę pomóc?"*. (Same autentyki!)

*(22-letnia pacjentka)

– Mam chyba zapalenie prostaty...

To tak, jakby facet się skarżył na skurcze macicy...

*(62-letnia pacjentka, nie nabierając ani razu oddechu)

– Dzieńdobrydoktorzeodranabolimnienogawokolicykostkiizaczęłomnieteższczypaćwokolicyłydkitutajztyłuoproszężobaczyćchwilamitonawetlekkopaliniemiałamtunigdyżylakówaterazbojęsiężebędęmiałaalemożetonietodoktorze.

Przynajmniej wiem, że płuca ma zdrowe!!

*(60-letnia pacjentka, widać, że ze wsi)
– Przyniosłam panu jajka, bo coś mnie boli w odbycie!!

*(30-letnia kobieta)
– Boli mnie koło serca i nie zgadzam się na badanie ginekologiczne!!!!!

*(66-letnia kobieta)
– Czy mógłby się Pan ze mną pomodlić przed badaniem?

*(45-letni pacjent)
– Ile Pan bierze za zwolnienie do ZUS-u, ale takie dobre, żeby mnie nie walnęli na komisji? Ja zdrowy jestem, ale mogę dać 1000 złotych.

Superkandydat na prezydenta RP

Obywatele! Rodacy! Kochani! Specjalnie dla Was z myślą o wyborach zorganizowaliśmy casting na najlepszego kandydata na Prezydenta RP. Kogoś, kto będzie nas godnie reprezentował! Kogoś, za kogo wreszcie nie będziemy się wstydzić. Zebraliśmy najlepszych z najlepszych, superherosów obdarzonych specjalnymi mocami i wyszło nam, że tylko jeden jest tego wart. Tylko ten jeden jedyny może nas godnie reprezentować i uratować nasz kraj! Ale najpierw przedstawimy wam kandydatury, które chcieliśmy uzgodnić w sejmie, a okazały się niewypałem:

Superman – jego kandydatura została odrzucona głosami prawicowych partii. Podobno baron SLD-owski. Widziano, jak chodził w czerwieni z literką S (jak SLD) na piersi. LPR podniosła też zarzut o nie do końca sprecyzowanej orientacji seksualnej kandydata – wszak widziano go w akcji z Invisiblemanem.

Robin Hood – mało skuteczny. Jak stwierdził minister finansów, kosztem bogatych to każdy głupi potrafi naprawić finanse. LPR jak zwykle swoje. – Prezydent w rajtuzach?

He-Man – odrzucony głosami LPR. Roman G. po głosowaniu powiedział: *„Wystarczy jeden rzut oka na wygląd tego masona i od razu widać, że sympatyzuje z 'kolorowymi skarpetkami'. Kto inny w zimie nosi przepaskę biodrową?"*. Złośliwi jednak twierdzą, że Roman ma osobistą urazę do kandydata. He-Man słynny jest ze wznoszenia przy każdej możliwej okazji toastu: *„Na potęgę posępnego czerepu!"*, które to określenie co poniektórzy utożsamiają właśnie z Romanem.

Spider-Man – facet uwikłany w sieć intryg. Do tego nie chciał pokazać twarzy przed kamerą. Musi mieć coś na sumieniu...

Batman – tymczasowo aresztowany za posiadanie zwierząt pod ochroną. W jego rezydencji znaleziono 15 rzadkich okazów nietoperzy, niezarejestrowany samochód, helikopter, samolot, łódź podwodną – grozi mu dodatkowo 5 lat za paserstwo. Jak odnajdą Batwoman, dorzucą pewnie sutenerstwo, ale to już chyba nie nasze zmartwienie... No i te jego podejrzane układy towarzyskie z niejakim Robinem...

Hulk – gościu jest przecież kompletnie zielony. Do tego sejm jest przystosowany dla osób o mniejszych gabarytach. Pan H. wchodząc na salę obrad od razu blokował mównicę. Został odrzucony głosami Samoobrony. Nieoficjalnie mówi się, że ci panowie mają monopol na blokady Sejmu.

King Kong – podobno był karany w Stanach za wandalizm.

Godzilla – była na liście Wildsteina.

Luke Skywalker – facet uczciwy, nieskorumpowany, z nienaganną przeszłością. Niestety aby pokryć jego wydatki na podróż do domu i z powrotem, Polska musiałaby potroić wpływy do budżetu i pięciokrotnie obciąć wydatki. Choć niewykluczone, że jednak się zjawi – fama niesie, że Kulczyk ma przysponsorować. LPR do tego marudzi, że to sekciarz (Moc!).

Conan – straż marszałkowska nie wpuściła go do Sejmu. Podobno nie chciał na bramce oddać, tu cytat strażnika: *„Tego @#$% miecza! Ten @%^ chciał tu wnieść półtorametrowe żelastwo!"*. Aż dziwne, bo niektórych również powinni nie wpuszczać za wnoszenie do sejmu głupich pomysłów, niezrównanie bardziej szkodliwych od każdego miecza – nawet trzymetrowego.

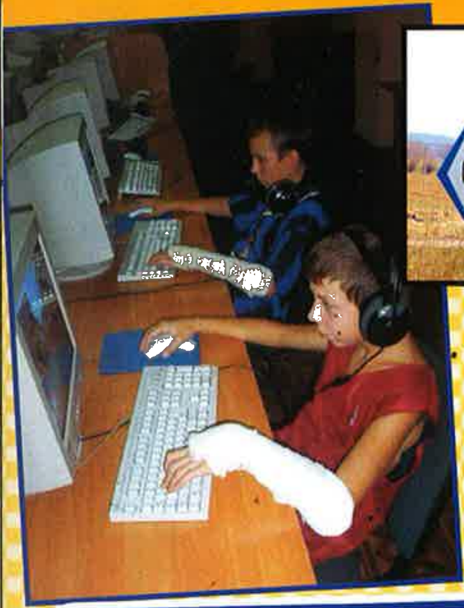
Rambo – okazało się, że wzorem Mr. Rutkowskiego chciał jedynie zdobyć immunitet dla swoich działań operacyjnych. Ponadto UOP wykrył w jego domu broń, na którą nie miał pozwolenia. Skonfiskowane militaria przekazano I Dywizji Pancernej oraz trzem kompaniom. Resztę sprzedano na wschód.

Sherlock Holmes – niestety sam zrezygnował. Szacowny Sir Holmes zamknął się z notatkami w swoim gabinecie i postanowił drogą dedukcji znaleźć rozwiązanie dla rozwoju kraju. Po tygodniu opuścił gabinet po angielsku, zostawiając na biurku małą karteczkę: *„O k**wa, ale jaja!"*.

Van Helsing – kolejny nawiedzony, co to biegał po sejmie z krzyżykiem. Aresztowany za zakołkowanie Rokity.

Zajęło nam to trochę czasu, ale nic to! Bo oto udało się wyłonić nasz ideał. Bez zbędnego przedłużania ogłaszamy, że naszym idealnym kandydatem jest nie kto inny, tylko sam: Rysio z Klanu! *[Aplauz!]*

Tylko on jeden ma czyste rączki!



Kącik kibica V

– Usłyszałem, jak komentator mówi „w innych okolicznościach Włodarczyk mógłby strzelić 3 czy 4 gole" – niech to ktoś wytłumaczy, bo nie zatrybiłem... Czy chodzi o to, że strzeliłby:
– Gdyby bramka była większa?
– Gdyby zupa nie była za słona?
– Gdyby bramkarz i obrońcy wyskoczyli do pubu na browar?
– Gdyby mu zawiało pod narty?
– Gdyby nie było bramkarza?
– Gdyby wykorzystał jeszcze te 4 podyktowane rzuty karne?
– Gdyby miał o 10 numerów większe buty?
– Gdyby używał Rexony Pro Activ?

* * *

– Dlaczego mówi się Seltik, a nie Keltik?
– Dżast bikos.
– Napij się Sosa-Soli, to zrozumiesz.

* * *

– Mam 12 lat i chcem zostać najlepszym superpiłkażem polskim. Jak poinienem trenować, żeby być najlepszym superpiłkażem polskim?
– Strzel do siebie z procy.
– Zapisz się do Poznańskich Słowików.
– Nałóż sobie żel i kup sobie badziewne ciuchy i brykę (przedłużacz „małego") i już jesteś jak 80% „najlepszych superpiłkaży polskich".
– Najprzód weź się za książki i poćwicz ortografię!
– Ooo, znalazł się „najprzód" intelektualista.

* * *

– Wow, Polska ma organizować z Ukrainą mistrzostwa Europy? No, to potrzebne im jest dobre hasło! Jakieś propozycje?
– Polska i Ukraina: ekstremalne doznania.
– Ekstremalne w jakim sensie?
– Że twój samochód przyjeżdża tu szybciej niż ty!
– Polska i Ukraina – oprócz mistrzostw gwarantowany extreme offroad na autostradach.
– Ukraina i Polska lepsze niż kiełbasa tyrolska.

Marek Lenc

Nauczyciele kontra uczniowie

*Twierdzi, że kaktus to najtańszy zestaw do antykoncepcji.
*Strąca kwiatki będące poza jego zasięgiem. *(Kto to pojmie?)*
**Kumpel miał ksywę – Koniu. Drugi koleś uwielbiał się z nim bić na lekcji, za co dostał uwagę od rusycystki:* „Xxxx bije Konia na lekcji".
*Wybiegł z klasy wołając, że idzie na laski.
*Bezprawnie jeździli koparką po terenie rozbiórki starej szkoły twierdząc, że kierowca im pozwolił. Jest to niemożliwe, gdyż kierowca był pod wpływem alkoholu. Proszę powąchać syna, czy nie śmierdzi alkoholem.
*Nerwowo stuka zębami o ławkę.
**Zbiorowa na lekcji historii brzmiała tak:* „Klasa mrucząc naśladuje nalot niemieckich myśliwców".
*Dominik rozmawia z parapetem.
*Posuwa koleżankę na lekcji! *(A ja tylko złapałem krzesło, na którym siedziała koleżanka i pociągnąłem je kawałek do tyłu...)*
**Na lekcji matmy:* „Wojtek naraził kolegę na utratę ciągłości tkanki podkładając szpilkę na krzesło".
*Na lekcji techniki rzuca przez okno surówką warzywną.
*Bije nauczyciela WF-u drzwiami od sali gimnastycznej.
*Je śliwkę na oczach wygłodzonego nauczyciela.
*Podczas wycieczki podpalał koledze sweter lupą.
*Na lekcji plastyki narysował nauczycielkę w krępującej sytuacji. Po zabraniu pracy wykonał kopię.
Mój kumpel po właśnie co skończonej lekcji języka polskiego dostał następującą uwagę:* „Wychodząc z klasy mówi »kwa mać«".
**A to było na geografii:* „Puszcza bąki na lekcji rozpraszając uwagę kolegów".
*Uważa nauczyciela za idiotę mówiąc mu, ile jest osób w klasie.
*Uderza ręką o ławkę udając wilkołaka. *(Wystukiwałam koleżance rytm...)*
*Uczeń znęcał się nad dżdżownicą umieszczając ją w discmanie.
*Córka podrzuca koleżankę i jej nie łapie.
*Córka udaje, że kopuluje z kolegą ku uciesze widzów.
*Córka ma nieskończony zasób słownictwa, który okazuje na każdej lekcji.
*Córka siedzi okrakiem na koledze i nie chce wstać twierdząc, że to nie jest zakazane w statucie szkoły, a w dodatku to bardzo przyjemne i proponuje nauczycielowi darmową próbkę.
*Mówi w języku, którego ja nie rozumiem. Uśmiechając się później twierdzi, że próbowała poszerzyć moje horyzonty intelektualne.
*Córka jest bardzo bezpośrednia. Podchodzi do kolegi myśląc, że łapie go za pupę, lecz trafia w pupę nauczyciela.
*Myśli, że jest fajna – proszę uświadomić dziecko.
*Rozebrała się do stanika na lekcji WF-u i opalała się. Później twierdziła, że nic przecież złego nie zrobiła, a trzech kolegów grających w tym czasie w piłkę nożną obok na boisku szkolnym dotkliwie pościerało sobie kolana, gdyż zapatrywali się w jej duże niebieskie oczy.
*Obscenicznie wali w cymbałki.
**Po tym jak zasymulowałem na głos fanfary, dostałem uwagę:* „Na lekcji robił »du, du, dum«".
**Na lekcji muzyki siedziałam z walkmanem na uszach i nie uczestniczyłam w zajęciach. Rozwścieczona belferka podleciała, zerwała słuchawki z uszu i do dzienniczka wpisała:* „Agnieszka słucha muzyki na lekcji muzyki".
*Przez całą lekcję biologii rżnął głupa.
**Nic nie pobije mojego eks-fizyka i jego uwagi do kumpeli po jej reakcji na jedynkę:* „Ekstremalna reakcja emocjonalna, nieadekwatna do bodźca. Rzuciła długopisem o podłogę, którego części rozprysły się w promieniu kilku metrów".
*Marcin wyszedł z lekcji podczas przerwy.
*Uczeń był pośrednim sprawcą złamania sobie ręki.
*Doprowadził nauczycielkę języka rosyjskiego do płaczu symulując puszczanie bąków dłońmi.
*Ustawił męskie genitalia na tapetę, po czym chodził dumny jak paw, czekając na moją reakcję.
*Zneca sie psychychicznie nad kolegom wbijając mu cyrkiej w plecy *(pisownia oryginalna).*
*Po ustawieniu uczniów w rzędzie celem przyznania się do winy wypchnął kolegę przed szereg ze słowami „ku chwale ojczyzny".
*Pobazgrał koledze zeszyt przekleństwami po niemiecku, takimi jak „szajse" i „szwul" *(org. pisownia wychowawczyni, biologicy).*
**Wpisana do dzienniczka własnoręcznie przez ucznia, 15 lat:* „Maciek rozdarł mi buta, więc wbiłem mu cyrkla w rękę".
**Mój kumpel dostał taką:* „Adrian modli się na lekcji religii".
**Na jakimś zastępstwie kobieta kazała nam się uczyć historii. Moja reakcja spowodowała taki wpis w dzienniczku:* „Nic nie robi, jest bezczelny, twierdzi, że uczył się będzie w domu".
**Jak już byłem grzeczny, to i tak na mnie haka znaleźli:* „Robi głupie miny i twierdzi, że nie robi".
**Jedna uwaga zasłyszana od znajomego (w takiej mniej więcej formie):* „N. wyciąga na lekcji z plecaka przewód-drut i improwizuje rozmowę telefoniczną". *Najciekawsze jest to, że gość... słuchał walkmana.*
* *Na lekcji rosyjskiego po lekcji WF-u uwaga wpisana do dziennika:* „XXX na lekcję języka rosyjskiego przychodzi w trampkach, siada koło kaloryfera i śmierdzi".
*Tę klasę tworzą dzieci szatana. *(Ciekawe, co na to rodzice czytający ową uwagę.)*
*Krzysztof L. na lekcji fizyki udaje syrenę okrętową.
*Córka nosi spódnicę krótszą ode mnie!
**Nigdy nie zapomnę uwagi, którą dostał kolega z mojej szkolnej ławki:* „Uczeń na lekcji bawi się ptaszkiem". *(PS Ptaszek był papierowy. Po prostu składałem origami...)*

BRAINFUCK

Zainteresowany?

IOCCC – *The International Obfuscated C Code Contest* (ang. międzynarodowy konkurs zaciemnionego kodu w języku C). Oficjalna strona konkursu znajduje się pod adresem **www.ioccc.org**. Istnieje możliwość zapoznania się ze wszystkimi nagrodzonymi w poprzednich latach zgłoszeniami.

Brainfuck – język programowania, w którym programuje się używając jedynie ośmiu jednoznakowych poleceń. Podstawowe informacje, wraz ze sporym zbiorem linków do innych stron o tej tematyce, znajdziecie na stronie **www.muppetlabs.com/~breadbox/bf/**

PRZEMYSŁAW „DUCHX" PIETRZKIEWICZ | PROGRAMIŚCI TO MAJĄ @%$#$ W GŁOWACH...

(ZAWODOWE) ZBOCZENIE

Twórcy gier i oprogramowania nie są na ogół normalni, o tym wiadomo od dawna. Po latach studiowania hieroglifów zrozumiałych dla 1% społeczeństwa niewielu programistów zachowuje równowagę psychiczną i emocjonalną. A kiedy już się programista zwichruje, odchyli od normy i na zawsze zatraci poczucie rzeczywistości, wtedy dopiero zaczyna być zabawnie...

Każdy z nas jest przekorny, mniej lub bardziej. Programista również! Wyobraźcie sobie, że taki koder w – ot, na przykład – EA Sports, przez całe życie musi programować nie tak, jak lubi, tylko tak, jak musi. Obecnie, w czasach pracy zespołowej, wpaja mu się do znudzenia, że ma pisać klarowny i przejrzysty kod, który bez problemu pojmą koledzy z zespołu. „Przejrzysty" natomiast bardzo często w przypadku programowania staje się synonimem „nudnego". Nic więc dziwnego, że programiści z tą nudą walczą.

Brainfuck – czyli mózgo@#$%

Znacie anegdotkę o teorii względności? Dziennikarze spytali naukowca, kolegę Einsteina: *„Czy to prawda, że teorię względności rozumie tylko trzech ludzi na świecie?"*. Na to ten odpowiedział: *„Jeden to ja, drugi to Einstein, ale kim jest ten trzeci?"*. Aby sztuka programowania nie była wiedzą podobnie niezrozumiałą i niedostępną, przez lata pracowano nad jej uproszczeniem. Krzaczki i zawiłe konstrukcje z połowy XX wieku stopniowo zastępowano rozwiązaniami prostszymi. Obecnie przy odrobinie dobrej woli każdy może nauczyć się C++, języka, w którym powstaje ogromna większość wydawanych współcześnie gier. Tworzenie aplikacji jest teraz łatwiejsze, co najwyraźniej nie każdemu odpowiada. I chociaż nie wszyscy programiści uważają, że programowanie we współczesnych językach jest zbyt proste, aby sprawiało satysfakcję, to na pewno myślał tak Urban Müller – autor języka programowania Brainfuck.

Brainfuck powstał w 1993 roku. Bez zagłębiania się w szczegóły – miał to być przede wszystkim język dla minimalistów. W efekcie powstał potworek, który stanowi absolutne przeciwieństwo współczesnych idei programowania. Programy pisane w Brainfucku często wyglądają jak efekty zabawy z klawiaturą małpy cierpiącej na epilepsję. Zgodnie ze zdrowym rozsądkiem, Brainfuck powinien znaleźć się na śmietniku historii, zapomniany przez Boga i ludzi. Ale gdzie tam programistom do zdrowego rozsądku! Język od lat zdobywa coraz większą popularność wśród koderów całego świata, a na jego bazie powstały kolejne języki, takie jak Doublefuck czy F*ckF*ck.

Jakby tu jeszcze namieszać?

Niektórzy programiści pisanie programów jasnych jak polski system podatkowy podnieśli do rangi sztuki. Świadczy o tym istnienie inicjatyw, takich jak organizowany corocznie konkurs IOCCC (więcej informacji u góry). W zawodach komisja złożona ze specjalistów z USA i Rosji

```
                    #define/**/X
                  char*d="X0[!4cM,!"
                "4cK`*!4cJc(!4cHg&!4c$j"
              "8f'!&~]9e)!'|:d+!)rAc-!*m*"
            ":d/!4c(b4e0!1r2e2!/t0e4!-y-c6!"
           "+|,c6!)f$b(h*c6!(d'b(i)d5!(b*a'`&c"
           ")c5!'b+`&b'c)c4!&b-_$c'd*c3!&a.h'd+"
          "d1!%a/g'e+e0!%b-g(d.d/!&c*h'd1d-!(d%g)"
         "d4d+!*l,d7d)!,h-d;c'!.b0c>d%!A`Dc$![7)35E"
        "!'1cA,,!2kE`*!-s@d(!(k(f//g&!)f.e5'f(!+a+)"
        "f%2g*!?f5f,!=f-*e/!<d6e1!9e0'f3!6f)-g5!4d*b"
        "+e6!0f%k)d7!+~^'c7!)z/d-+!'n%a0(d5!%c1a+/d4"
        "!2)c9e2!9b;e1!8b>e/!     7cAd-!5fAe+!7fBe(!"
       "8hBd&!:iAd$![7S,Q0!1     bF 7!1b?'_6!1c,8b4"
       "!2b*a,*d3!2n4f2!$(4    f.       '!%y4e5!&f%"
      "d-^-d7!4c+b)d9!4c-a     'd         :!/i('`&d"
      ";!+l'a+d<!)l*b(d=!'    m-        a  &d>!&d'"
     "`0_&c?!$dAc@!$cBc@!$    b         <     ^&d$`"
     ":!$d9_&l++^$!%f3a'     ni                $ !&"
    "f/c(o/_%!(f+c)q*c      %!         *      f &d+"
    "f$s&!-n,d)n(!0i-      c-         k)      !  3d"
    "/b0h*!H`7a,![7*      i]          5       4   71"
   "[=ohr&o*t*q*`*d      *v          *r      ;  02"
   "7*~=h./}tcrsth      &t           :       r   9b"
  "].,b-725-.t--//      #r          [        <   t8-"
  "752793?  <.~;b      ].t--+r      /        #    53"
  "7-r[/9~X  .v90      <6/<.v;-52/={          k    goh"
  "./}q;   u  vto      hr  `.i*$engt$         $     ,b"
  ";$/      =t ;v;      6      =`it.`;7=`      :     ,b-"
  "725    = / o`.     .d        ;b]`--[/+     55/     }o"
  "`.d   :   - ?5    /           }o`.'     v/i]q     - "
  "-[;   5  2  =`  it            .       o;53-       . "
  "v96   <7 /      =o            :            d       =o"
  "--/i  ]q--      [;           h.           /       = "
  "i]q--[  ;v      9h           ./           <       - "
  "52={cj   u      c&`          i   t      . o       ; "
  "?4=o:d=         o--          /  i       ]q        - "
  "-[;54={  cj     uc&          i]q        -          -"
  "[;76=i]q[;6     =vsr        u.i        /         ={"
  "=),BihY_gha     ,)\0        "          ,          o ["
   3217];int i,   r,w,f        ,                b      ,x ,
   p;n(){return   r  <X       X               X       X  X
   768?d[X(143+   X  r++      +               *d      )  %
    768]:r>2659   ?  59:      (                x      =  d
    [(r++-768)%   X  947     +              768]      )  ?
    x^(p?6:0):(p  =   34     X             X          X  )
    ;}s(){for(x=  n   ();    (            x^          (  p
   ?6:0)}==32;x=  n    ()    }    ;return x           ;  )
   void/**/main X      ()    (            r           =  p
   =0;w=sprintf  (X     X    X          X X           X o
   ,"char*d=");  for         (    f=1;f <             * d
   +143;)if(33-(  b=d        [      f++ X           }  )
   )(if(b<93){if   X(!       p          )              o
    [w++]=34;for    X(i      =         35              +
     (p?0:1);i<b;    i++     )         o
     [w++]=s();o[     w++              ]
      =p?s():34;)     else             X
        (for(i=92;     i<b;           i
         ++)o[w++]=     32;)          }
             else o    [w++           ]
                        =10;o        [
                          w]=0       ;
                           puts(o);}
```

puterze jest najmniej prawdopodobne, mimo teoretycznej zgodności ze standardami.

Tylko zabawa?

Wydawać by się mogło, że programy startujące w konkursie to najzwyklejsze informatyczne śmieci, bez żadnej wartości użytkowej. Nic z tego! Każdy nagrodzony w konkursie program musi przede wszystkim wykonywać konkretną pracę lub ewentualnie ilustrować jakieś informatyczne novum, na które nikt dotąd nie wpadł. Jakiś czas temu nagrodę otrzymał program, który nie składał się z ani jednego znaku kodu (!!!) i mimo to... działał. W roku 2000 w kategorii Najlepsza Szata Graficzna nagrodzono kod, który poza wypełnianiem swojego zadania miał jeszcze jedną ciekawą właściwość. Wizualnie układał się w... rysunek ludzkiej twarzy (macie go zresztą obok).

Trudno powiedzieć, czy zainteresowanie programistów „alternatywnymi" zajęciami najlepsze chwile ma jeszcze przed sobą, czy też jest to przelotna moda, która wygaśnie, zanim na dobre się

przyznaje wirtualne nagrody za najbardziej niezrozumiałe i niejasne kodowanie. Wśród kilkudziesięciu kategorii (ich lista zmienia się co roku, w zależności od nadesłanych zgłoszeń) znajduje się między innymi Najbardziej Nieczytelny Kod i Najgorszy Styl Programowania. Nagradza się również Najlepsze Złamanie Zasad i Najbardziej Niezrozumiały Algorytm. Na uwagę zasługuje także kategoria, w której rywalizują ze sobą gry i programy, których uruchomienie na dowolnym kom-

rozwinie. Nie sposób również rozsądzić, czy to jeszcze zabawa, czy już początki nowego nurtu w informatyce. Tyle tylko, że żadna z tych kwestii nie jest dla nas tak naprawdę ważna. Programiści mogą nawet studiować pisma hebrajskie w oryginale i uczyć się na pamięć instrukcji obsługi Windows XP Morsem. Tak długo, jak długo dostarczają nam coraz to nowych, lepszych gier i programów. **|CDA|**

PS Podziękowania dla Grevila :)

ZAWARTE TU OPINIE SĄ TYLKO I WYŁĄCZNIE POGLĄDAMI AUTORA TEKSTU I NIE WYRAŻAJĄ OFICJALNEGO STANOWISKA CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | GRA KARTAMI

DOOM

Z DALA OD CYWILIZACJI

Ostatnio dość często w wiadomościach od czytelników pojawiała się prośba o przedstawienie w NDSN notebooków dla graczy. Jeszcze rok temu miałoby to niewielki sens, ale dzisiaj w obliczu ogromnego spadku cen tego typu komputerów, a także pojawienia się nowych, przeznaczonych dla nich układów graficznych zdecydowałem się na podjęcie tego tematu i sprawdzenie, czy komputer przenośny nadaje się do giercowania.

Od razu napiszę, że świat notebooków znacznie różni się od tego zwykłych domowych blaszaków. Są to urządzenia przeznaczone przede wszystkim do pracy, w związku z tym charakteryzujące się maksymalną mobilnością, łatwością obsługi i niezawodnością, zaś **jako platforma do gier służące w drugiej kolejności**. Budowanie notebooka tylko do grania nie miałoby większego sensu i byłoby pomysłem raczej absurdalnym. Główne zadania stawiane przed komputerem przenośnym sprawiają, że nie może on konkurować cenowo i wydajnościowo ze zwykłym pecetem. Nie oznacza to jednak, że całkowicie nie sprawdzi się podczas próby uruchomienia na nim HL2 czy Morrowinda.

Powtórka z historii

W budowie tego typu komputerów w ostatnich latach dokonano ogromnego postępu. W czasach procesorów serii 486 i pierwszych Pentiumów można było pokusić się o stosowanie zwykłych układów centralnych w komputerach przenośnych. W miarę wzrostu ich mocy obliczeniowych zwiększało się również zapotrzebowanie na energię oraz wymagania dotyczące odprowadzania z nich wydzielanego ciepła.

Stare serce i może

W sytuacji gdy waga samego radiatora na procesorze przekracza pół kilograma, a jego zapotrzebowanie na energię wynosi 100 W, użycie tego typu układu w notebooku byłoby „nieco" kłopotliwe... chociaż do niedawna robiono to powszechnie. Intel, który jest producentem P4, zdał sobie z tego sprawę i rozpoczął prace nad nowym procesorem, przeznaczonym wyłącznie do notebooków. Uniknięto ogromnego błędu i nie oparto go o kiepską „czwórkę", ale rozwinięto koncepcję P3. W czasach gdy układ ten królował na rynku pecetów, nawet ja nie mógłbym kwestionować wyższości Intela. Na szczęście dla AMD i klientów ktoś u Intela wpadł na pomysł stworzenia „rewolucyjnego procesora", co konkurencji dało czas na przygotowanie się do uderzenia i prześcignięcia rywala.

Jednak jak widzimy, nawet w firmie Intel zdarzają się rozsądni inżynierowie, dzięki czemu mamy dziś w notebookach doskonałe procesory (tak swoją drogą, próby zastosowania ich podkręconych wersji w biurkowych komputerach dały rezultaty wprost rewelacyjne, ale Intel chyba zbyt mocno siedział już w bagienku P4, aby dostrzec, jak wielką było to dla niego okazją). Stworzono nie tylko całą linię mobilnych Pentiumów i Celeronów, ale także specjalnie dla nich przeznaczone platformy centrino i ich nieco nowszą wersję sonoma. W efekcie **notebooki stały się mniejsze, lżejsze i cichsze,** a czas pracy na bateriach wzrósł nawet kilkakrotnie. AMD pozazdrościło sukcesu rywalowi i wprowadziło mobilne wersje Sempronów i Athlonów, jednak w tym przypadku ustępowały one rozwiązaniom konkurencji. Nawet najnowszy AMD Turion – procesor 64-bitowy, stworzony z myślą o komputerach przenośnych, nie jest w stanie dorównać wszechstronnością rozwiązaniom Intela.

Budowanie notebooka tylko do grania jest pomysłem absurdalnym.

W notebooku szybkość zegara liczy się jeszcze mniej niż w komputerach biurkowych. Mimo ogromnych starań konstruktorów i tak nie dorównają one wydajnością swoim większym kuzynom. Tak więc nie nadają się na stacje robocze. Do typowych zastosowań nawet najtańszy i najwolniejszy Celeron M wystarczy jednak z dużym zapasem. W dodatku zużywał on będzie najmniej energii – a to wydłuży czas pracy na akumulatorze i jest przecież podstawową zaletą notebooka. Nawet w przypadku komputera dla gracza płacenie za drogi procesor nie ma większego sensu, gdyż różnica wydajności między np. Pentium 2.0 GHz a Celeronem 1.5 GHz nie będzie zbyt duża. W nieco starszych wersjach układy Pentium pracują na FSB o częstotliwości 400 MHz, zaś w nowszych – 533 MHz. Nie ma to jednak przełożenia na ich wydajność. Celerony – bez względu na rodzaj platformy – używają szyny 400 MHz.

Warto też zauważyć, jak duże zamieszanie wprowadził w tym przypadku sposób oznaczeń układów stosowany przez AMD. Sprawdza się on znakomicie w porównaniu z P4, ale przy mobilnych procesorach Intela całkowicie traci sens. Jakie bowiem możemy mieć wyobrażenie o rzeczywistej wydajności procesorów, gdy słyszymy, że jeden z nich to Celeron 1500, a drugi Sempron 2800+? Może to być bardzo mylące, gdyż w rzeczywistości wydajność tych dwóch układów okazuje się bardzo zbliżona.

Tajemnica FPS

W rzeczywistości – podobnie jak w komputerach domowych – także tutaj o wydajności w grach decyduje rodzaj zastosowanego układu graficznego. Tak doszliśmy do rzeczy podstawowej w każdym komputerze dla gracza. Jeśli abstrahować od rozwiązań bardzo drogich i niezwykle rzadko spotykanych, możemy wyróżnić trzy grupy tych urządzeń.

Najwydajniejsze, ale także najdroższe i najbardziej prądożerne będą mobilne wersje układów

GeForce6600 i RadeonX700 (uwaga: istnieją nawet mobilne wersje najnowszych GeForce7800 czy X800, ale ich cena to już całkowita abstrakcja). Dzięki ośmiopotokowej architekturze **sprawdzą się one nawet w najnowszych grach**. Niestety ich cena jest dość wysoka, a ewentualny czas pracy na baterii z wykorzystaniem pełnej mocy niedługi.

Środek stawki to GeFroce Go5700, RadeonM9600/9700, RadeonX600 i nieco od nich wolniejsze GeForce6200 oraz RadeonX300. Na tych kartach da się też całkiem nieźle pograć, a przy tym bez konieczności podłączenia komputera do sieci można pracować przez kilka godzin. ATI pewnie nie byłoby sobą, gdyby nie próbowało „zakręcić" nabywców. W pewnym momencie zmieniło więc nazwę R9600 pokrywającą się z odpowiednim układem dla blaszaków na R9700. Taki „mały" zabieg ułatwiający podłączenie się pod dobrą sławę tych kart. Tak naprawdę notebookowy R9700 wydajnościowo plasuje się między zwykłym 9600 a 9600Pro.

Dół stawki to rozwiązania zintegrowane. O ile na karcie IntelGraphicsMediaAccelerator900 da się jeszcze pograć (głównie dzięki szybszemu dostępowi do pamięci), o tyle starsze IntelExtremeGraphics2 czy SiSM760 już całkowicie się do tego nie nadają. W zamian rozwiązania takie niemal nie zużywają prądu i pozwalają na naprawdę długą pracę.

Uwagę należy również zwrócić na to, czy układ graficzny ma własną pamięć, czy też współdzieli ją z podstawową pamięcią RAM komputera.

...i reszta

Procesor i karta graficzna to podzespoły podstawowe, ale nie jedyne. Kiedy kupujemy notebooka, całkowicie odpada nam problem wyboru płyty głównej. Komputer jest zbudowany na podzespołach wybranych przez producenta – i koniec. Dysk twardy – tutaj najczęściej spotyka się rozwiązania 4200 i 5400 obr./min. Pierwsze są zazwyczaj nieco cichsze, drugie zaś wydajniejsze. **Pojemność dysku ze względu na zastosowanie notebooka ma niewielkie znaczenie.** Nawet 40 GB wystarczy z całą pewnością, a większą ilość danych i tak będziemy musieli archiwizować na płytach DVD. Warto więc zwrócić uwagę, czy notebook jest zaopatrzony w odpowiednią nagrywarkę. Raczej nie polecam zwykłych napędów Combo. Inna sprawa to wyświetlacz. W żadnej, nawet najbardziej szczegółowej instrukcji nie uświadczymy jego parametrów... Koniecznie więc trzeba przed zakupem włączyć wybrany model i sprawdzić, czy jego LCD jest dobrej jakości i jakim charakteryzuje się smużeniem. Będzie ono występowało zawsze, ale może się zawierać w przedziale od niewielkiego do dużego. To drugie nie przeszkadza w zwykłej pracy, ale już podczas oglądania filmów zaczyna być dokuczliwe, a jeśli chodzi o granie, może je nawet uniemożliwić.

Rozważmy też dokładnie, czy bardziej przyda się nam wyświetlacz o klasycznych rozmiarach (najczęściej 15 cali), czy też panoramiczny, np. 15,4 cala. Do gier z pewnością lepszy będzie ten pierwszy, gdyż dysponuje on najczęściej standardową rozdzielczością 1024 x 768 i pozwala na wykorzystanie całej powierzchni ekranu. W przypadku rozwiązania panoramicznego będziemy dysponowali zazwyczaj rozdzielczością 1280 x 800 p. Gry albo zostaną do tego rozmiaru rozciągnięte, co skutkuje pogorszeniem jakości obrazu, albo też nie wykorzystamy całej powierzchni wyświetlacza używając rozdzielczości 1024 x 768 p. W zamian sprawdzi się on znacznie lepiej w przypadku pracy z tekstem czy oglądania filmów.

Bez wyboru

Teraz czas na opisanie podstawowej – z naszego punktu widzenia – różnicy między notebookiem a zwykłym blaszakiem. Ten drugi możemy złożyć z dowolnych podzespołów, według własnego gustu, wiedzy i uznania. W przypadku notebooka raczej nie mamy takiej możliwości. Wybieramy komputer jako całość i musimy się w pełni zgodzić na to, co zaproponuje nam jego producent. Z tego powodu wybór może się okazać trudny. Producenci łączą raczej to, co zaliczane jest do podobnego przedziału. I tak GF6600 czy RadeonaX700 dostaniemy w komputerze z droższym Pentium, lepszym wyświetlaczem, większym dyskiem i oczywiście ogromną ceną. Z kolei gdy zdecydujemy się na Celerona, trudno go będzie znaleźć w połączeniu z Radeonem9700 czy bardzo dobrym wyświetlaczem.

Sytuacja to niezwykle niewygodna i dająca przedsmak tego, co by nas czekało na rynku blaszaków, gdyby spełniły się życzenia producentów komputerów i wprowadzono by w życie zakaz sprzedaży składaków.

Istnieją wprawdzie firmy pozwalające na pewien niewielki dobór podzespołów, ale różnie bywa z jakością ich wyrobów. Zalicza się do nich np. polska firma Aristo. W większości jej modeli możemy wybrać wielkość dysku, rodzaj napędu optycznego, ilość RAM-u i w niewielkim stopniu rodzaj procesora. Do tego dostajemy jeszcze bardzo korzystną gwarancję.

Mercedesy i małe fiaty

Należy zauważyć, że w przypadku notebooka jego marka ma ogromne znaczenie. Np. firmy Toshiba czy Fujitsu-Siemens produkują komputery najwyższej jakości. HP, IBM i częściowo Asus oferują również dobre wyroby, ale – przynajmniej według mnie – nieco ustępują najlepszym. Acer i Maxdata bywają niedrogie, ale nie dorównują niezawodnością i dokładnością wykonania rywalom. Kiedy oglądamy Toshibę, zawsze mamy wrażenie perfekcji, a doskonałe i estetyczne wykonanie nie jest tu tylko pozorem. Po dwóch czy trzech latach komputer tej firmy nadal może wyglądać jak nowy. Używane często określenie „mercedes wśród notebooków" jest jak najbardziej uzasadnione. Pozostałym firmom zdarzają się mniejsze lub większe wpadki. Ostatnio oglądałem rocznego Asusa, który sprawiał wrażenie, jakby przeszedł kilka wojennych przygód.

Każda firma składająca notebooki prowadzi nieco odmienną politykę. I tak, w HP działają według zasady „wszystko albo nic". Łączą więc Celerona z maleńkim dyskiem i zintegrowaną grafiką, a jeżeli zażądamy wydajności, przyjdzie nam zapłacić za wszystkie drogie podzespoły. Podobnie postępuje IBM. W ofercie F-S i Toshiby można się czasem natknąć na naprawdę wyjątkową okazję, ale rzadko. U Acera komputery nadające się do grania możemy za to spotkać bardzo często i to po przystępnej cenie.

W przypadku notebooków **niezwykle istotne są warunki gwarancji**, a przede wszystkim termin jej obowiązywania. Po tym najłatwiej się zorientować, jakim zaufaniem darzą swoje wyroby producenci. I tak, Toshiba i F-S dają dwuletnią gwarancję na własne produkty, a Acer, HP czy IBM tylko jednoroczną. Wprawdzie często istnieje możliwość jej przedłużenia, ale wiąże się to z uiszczeniem słonej dopłaty.

Teraz nieco o problemach w sklepach związanych z notebookami. Często zdarza się, że sprzedawca współpracuje ściśle z jednym z producentów. Będzie wówczas za wszelką cenę starał się wcisnąć nam właśnie jego wyrób. Nie ulegajmy namowom – sami zdecydujmy, czego tak na prawdę potrzebujemy i na co nas stać. Jedno zaś łączy większość z nich – wyjątkowa niechęć do polskiego Aristo. Zawsze usłyszymy to samo – tandetne, psuje się, wolne, brzydkie. Miałem okazję pracować na kilku komputerach tej firmy i napiszę szczerze, większość z tych opinii nie ma obecnie żadnego pokrycia w rzeczywistości. Są to zupełnie przyzwoite notebooki i z pewnością warto rozważyć zakup któregoś z nich.

Ważne szczegóły

Na zakończenie jeszcze dwie z pozoru niewielkie, ale dla gracza bardzo istotne sprawy. Nie da się grać używając wbudowanego standardowo w każdym notebooku „gładzika". Niezbędna jest tu mysz. Polecam jej zakup nawet osobom niezamierzającym grać – komfort obsługi komputera bardzo dzięki temu wzrasta. Druga sprawa to problem zasilania – warto sprawdzić, czy wybrany przez nas komputer może pracować bez baterii, jedynie na zasilaniu sieciowym.

Jak widzicie, notebook dla gracza to dziś nie tylko marzenie. Przed takim zakupem należy jednak bardzo dokładnie rozważyć wszystkie „za" i „przeciw". Wydanie ogromnej kwoty niekoniecznie musi się wiązać z uzyskaniem spodziewanych rezultatów. Może się okazać, że taniej będzie kupić zwykłego, taniego notebooka do pracy oraz drugi komputer przeznaczony do gier i bardziej wymagających zastosowań domowych.

Jeżeli poruszony dzisiaj temat zainteresuje was bardziej, będę do niego co jakiś czas w NDSN powracał. Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia i uwagi po lekturze tego działu.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

CENY I PARAMETRY NIEDROGICH (*) NOTEBOOKÓW

	Acer Aspire 3002NLC	Acer TravelMate 2403WXMi	Toshiba Satellite L10-202	Toshiba Satellite Pro L10-184	HP nx6110 PY435ES	HP nx6110 PY497EA
	ok. 2500 zł	ok. 2800 zł	ok. 2800 zł	ok. 3300 zł	ok. 2800 zł	ok. 3300 zł
Ekran:	15" 1024x768	14" 1280x800	15" 1024x768	15" 1024x768	15" 1024x768	15" 1024x768
Procesor:	Sempron 2,8+	Celeron M370 1,5	Celeron M380 1,6	Celeron M380 1,6	Celeron M360 1,4	Celeron M360 1,4
Pamięć RAM:	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
Karta grafiki:	SiS M760GX 3D	Intel 910GML 128 MB	Intel 852GM	Intel 852GM	IGA 900 32/128 MB	IGA 900 32/128 MB
Wielkość dysku:	40 GB	40 GB	40 GB	40 GB	40 GB	40 GB
Napęd optyczny:	CD-RW/DVD	DVD RW	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD	CD-RW/DVD
System operacyjny:	BRAK	WinXP Home	WinXP Home	WinXP Pro	BRAK	WinXP Pro
Waga:	2,8 kg	brak danych	2,7 kg	2,7 kg	2,7 kg	2,7 kg

(*) pojęcie względne

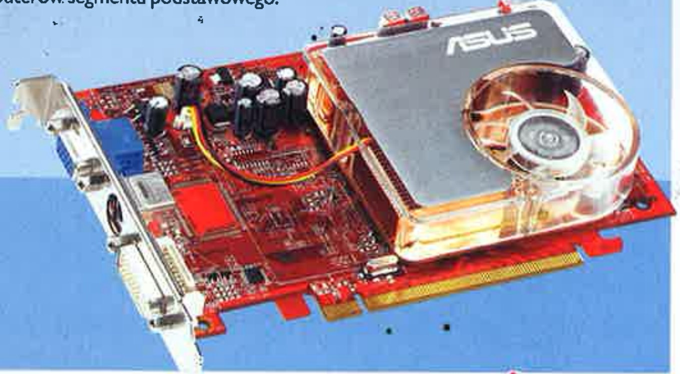
- ASUS EAX1300 PRO
- IAUDIO U3
- TRAK VXP-711VM
- MANTA EMPEROR RECORDER
- SMARTFONY NOKIA
- LG PY2DR
- NERO 7
- CREATIVE SBS VIVID 60
- APOLLO AU-40
- EPSON PICTUREMATE 100

ASUS EAX1300 PRO

Lada dzień w sprzedaży powinna się pojawić nowa karta graficzna firmy ASUS, mianowicie EAX1300 PRO TD 256M. Zbudowano ją przy wykorzystaniu procesora graficznego ATi Radeon X1300 Pro, a całość przewidziano do pracy z magistralą PCI-Express. X1300 to najnowsza propozycja ATI dla komputerów segmentu podstawowego.

Procesor graficzny: ATI Radeon X1300PRO
Pamięć: 256 MB DDR2
Zegar GPU/MEM: 600/800 MHz
Magistrala: x16 PCI-Express
Magistrala pamięci: 128-bit
Wyjście VGA: 15-pin D-sub, DVI-I

pl.asus.com



R2D2 dzwoni do domu...

Jeśli jesteś fanem Gwiezdnych Wojen, jest to urządzenie właśnie dla ciebie. Chodzi o telefon, który z wyglądu przypomina jedną z najbardziej ulubionych postaci sagi, sympatycznego robota R2D2. Gdy ktoś do nas dzwoni, głowa robota obraca się, migają diody oraz słychać charakterystyczne odgłosy R2D2. Oczywiście mamy możliwość wyboru jednego z kilku innych dzwonków. Urządzenie wyposażono także w przycisk Demo, prezentujący możliwości figurki robota. Rozmiary telefonu to: 28 x 22 x 18 cm, a cena w Wielkiej Brytanii – 59,95 £.

cdaction.pl/?x=94

Emperor Recorder

Manta Emperor Recorder jest wyposażony w wiele funkcji, które przyczyniają się do zwiększenia komfortu użytkownika, np. nagrywanie o określonej godzinie. Nagrywanie odbywa się tu tak na płytach DVD+R/RW, jak i DVD–R/RW – zatem jako jedna z bardzo niewielu nagrywarek na rynku Emperor Recorder obsługuje i „plusy", i „minusy". Wejście DV (kamera cyfrowa) daje możliwość archiwizacji filmów i zdjęć zarejestrowanych kamerą cyfrową. Wejście chinch z kolei pozwala na podłączenie kamery analogowej. Wejście USB służy do podłączenia wszelkiej maści pendrive'ów i archiwizacji danych. Ponadto jak wszystkie DVD z serii Emperor, tak i Emperor Recorder odtwarza filmy w formacie MPEG4, XviD i DivX oraz obsługuje polskie napisy w formacie txt.

www.manta.com.pl

SHORTY

Trak DVD/DivX

Nowym produktem marki Trak jest VXP-711VM – odtwarzacz DVD z funkcją obsługi MPEG4. W niewielkiej obudowie umieszczono urządzenie, które nie tylko obsługuje format MPEG4 (również DivX),

ale również formaty: DVD – Video, DVD – audio, CD-audio, VCD, SVCD, HDCD, Kodak Picture CD, MP3, WMA, JPG, oraz nośniki: CD, CD-R/RW, DVD, DVD+R/RW, DVD-R/RW. Napisy w filmach DivX są wyświetlane zarówno w formacie txt, jak i srt, smi, sub. VXP-711VM jest kompatybilny z systemami: NTSC oraz PAL. Ma dekoder DOLBY DIGITAL oraz wiele innych dogodnych dla użytkownika rozwiązań, takich jak kontrola rodzicielska, możliwość aktualizacji oprogramowania, wyświetlacz VFD w kolorze pomarańczowym z elementami czerwono-zielonymi. Nowy Trak waży 2 kg, a jego wielkość to 225 mm x 220 mm x 48 mm.

www.trak-polska.pl

Smartfony

Firma Nokia poszerzyła swoją ofertę urządzeń o trzy nowe modele. Nokia E60, Nokia E61 i Nokia E70 to pierwsze smartfony z nowej rodziny Nokia Eseries, które łączą cenione przez indywidualnych użytkowników atrakcyjne wzornictwo i łatwość obsługi z nowymi technologiami. Urządzenia opracowano z wykorzystaniem najnowszej wersji platformy Series 60, czyli przodującego na świecie oprogramowania do smartfonów. Platforma Series 60 3rd Edition, wraz z systemem operacyjnym Symbian OS v. 9.1, gwarantują bezproblemowy roaming na całym świecie, a także udostępniają różne opcje łączności lokalnej, takie jak WLAN, Bluetooth, podczerwień i USB 2.0. Wśród opcji dodatkowych można wymienić internetowe połączenia telefoniczne (VoIP), Push to talk i inne zaawansowane usługi oparte na protokole SIP.

www.nokia.com.pl

Durabook

Komputronik poszerzył swoją ofertę o notebooki Twinhead. Dostępne są zarówno mobilne komputery przenośne o wadze niespełna 1,5 kilograma, jak i wydajne systemy z 17-calowym wyświetlaczem. Najciekawszą propozycją jest

iAUDIO U3 z FLAC

iAUDIO U3 jest jednym z pierwszych na świecie odtwarzaczy obsługujących bezstratny format kompresji dźwięku FLAC. Ponadto obsługuje on popularne obecnie formaty audio: MP3, WMA, OGG oraz WAV. iAUDIO U3 ma 1,2-calowy wyświetlacz TFT-LCD, obsługujący 260 000 kolorów. Dzięki temu można na nim wyświetlać zdjęcia zapisane w formacie JPEG, PNG oraz BMP. Użytkownik otrzymuje też możliwość oglądania filmów w formatach: XviD oraz MPEG4 w rozdzielczości 160 x 128 pixeli przy 15 klatkach na sekundę. Wszystko to w odtwarzaczu ważącym zaledwie 32 gramy.

www.iaudio.pl
www.omnimo.pl

Fotel dla gracza

Nie dość, że jest wygodny, to dodatkowo w jego zagłówki wbudowano dobrej jakości głośniki (mogą służyć jako tylne satelity w zestawach 4.1, 5.1 czy 7.1). Co ciekawe, dla lepszego oddania muzyki czy efektów specjalnych w grach w ramę fotela wbudowano specjalny mechanizm przekształcający niskie dźwięki w wibracje, co daje głębsze odczucie basów oraz może lekko masować plecy – daje odprężenie. Wymiary fotela to: 77 cm (30") x 80 cm (31,5") x 98 cm (38,5"). Cena to 599 £.

cdaction.pl/?x=95

Plazma z dyskiem

LG Electronics zainstalowała dysk twardy firmy Seagate w pierwszym na świecie telewizorze plazmowym High-Definition z cyfrową nagrywarką wideo (HD-DVR). Wszystkie modele serii PY2DR, dostępne w wersji 50- i 60-calowej, wyposażone są w 160 GB dysk. Dzięki temu mogą przechowywać do 14 godzin cyfrowych programów o wysokiej rozdzielczości lub 62 godziny programów cyfrowych w rozdzielczości standardowej. Telewizor ma funkcję TimeShift, dzięki której można np. włączyc nagrywanie meczu gdy idziesz do WC - po powrocie włączasz Play i TV wznawia odtwarzanie od momentu, gdy wyszedłeś, nie przestając nagrywac. Urządzenie pozwala na przewijanie obrazu w przód i w tył, a użytkownicy mają łatwy dostęp do nagranych programów i mogą je dowolnie organizować na dysku.

www.lge.pl

Hub Apollo

Najwyższy model AU-40, poza atrakcyjnym wyglądem, ma 4 porty USB 2.0 oraz zasilacz w zestawie, dzięki czemu istnieje możliwość podłączenia do niego wielu urządzeń, nawet jeśli wszystkie pobierają dużo prądu. Pozostałe modele: AU-30 (również USB 2.0) oraz „kieszonkowe" AU-20 (USB 2.0) i AU-10 (USB 1.1), przeznaczono głównie do notebooków. Ceny detaliczne tych urządzeń: AU-40 – 68 zł, AU-30 – 52 zł, AU-20 – 45 zł, AU-10 – 26 zł.

www.apollo.com.pl

PictureMate 100

Nowa drukarka Epson PictureMate 100 pozwala w jednej chwili utrwalić na papierze cenne wspomnienia: możesz się cieszyć wydrukowanym zdjęciem już po 91 sekundach. Drukarka jest także przyjazna, jeśli chodzi o koszty eksploatacji: zdjęcie w formacie 10 x 15 cm kosztuje tylko 1,26 zł. Obsługa jest dość prosta: wystarczy włożyć kartę pamięci, wybrać zdjęcie, nacisnąć przycisk Print – i gotowe. Wyborowi zdjęcia do wydruku służy kolorowy wyświetlacz LCD o przekątnej 1,5 cala.

Dzięki opcjonalnemu akumulatorowi litowemu niemal wszędzie można wydrukować dopiero co zrobione zdjęcia. Po pełnym naładowaniu pozwala on na wydrukowanie i wcześniejszą obróbkę ponad 100 zdjęć, a dzięki wyposażeniu drukarki w uchwyt do przenoszenia możliwości jej transportu są całkiem spore. Do urządzenia dołączono pakiet PicturePack, który oprócz odpowiedniej ilości atramentu zawiera również 135 arkuszy papieru fotograficznego. Drukarka Epson PictureMate 100 będzie dostępna w sprzedaży po cenie 649 zł.

www.epson.pl

Do wyboru, do koloru

W ofercie firmy Creative pojawiły się nowe głośniczki SBS Vivid 60 i SBS Vivid 80 przeznaczone do urządzeń przenośnych, między innymi odtwarzaczy MP3. Dzięki szerokiej gamie kolorów (aż dziesięć do wyboru) można je dopasować do każdego odtwarzacza. Głośniczki objęte są 2-letnią gwarancją. Użytkownik końcowy zapłaci 99 zł za SBS Vivid 60, a za SBS Vivid 80 – 129 zł.

www.ab.pl
pl.europe.creative.com

DiamondMax i MaXLine

Firma Maxtor Corporation wprowadziła interfejs Serial ATA (SATA) o szybkości 3 Gb/s do dysków twardych serii Maxtor MaXLine III oraz DiamondMax 10. Wszystkie napędy charakteryzują się prędkością 7200 obr./min, pojemnością do 300 GB, buforem do 16 MB oraz pełnym zestawem funkcji SATA II, łącznie z obsługą kolejkowania rozkazów (NCQ), technologią rozruchu naprzemiennego (ang. staggered spin-up), funkcją podłączania podczas pracy oraz asynchronicznym odtwarzaniem sygnału. Według danych IDC, do końca bieżącego roku w interfejs tego typu będzie wyposażonych 65% komputerów osobistych sprzedawanych na całym świecie.

www.maxtor.com

SHORTY

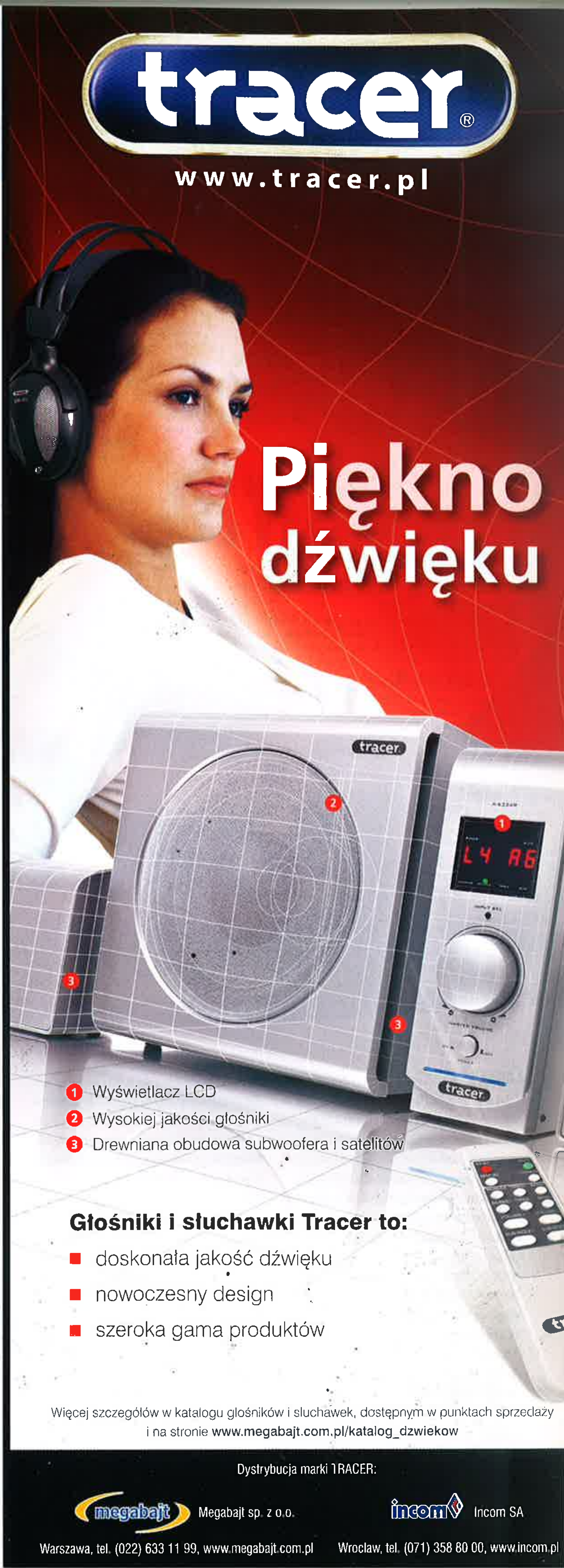
jednak Durabook R15DT PM1.73 – notebook odporny na upadki, wstrząsy, a nawet zalanie klawiatury. Zastosowanie procesora Intel Pentium M zapewnia urządzeniu niezłą wydajność, zaś łączność umożliwiają modem oraz karty sieciowe (LAN i WLAN). Komputer posiada wyświetlacz o przekątnej 15 cali. Standardowe wyposażenie obejmuje twardy dysk o pojemności 40 GB, 512 MB RAM oraz napęd DVD-RW. Komputronik oferuje Twinhead Durabook R15DT PM1.73 w cenie 5566 zł. Komputer jest objęty 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

NERO 007

Nero 7 to uniwersalny pakiet multimedialny do obsługi plików audio, foto, wideo oraz przeglądania programów telewizyjnych. Swoistym ukłonem producenta w stronę polskich klientów jest kompletne spolszczenie produktu (pudełko, instrukcja, programy). Najnowszy zestaw Nero 7 Premium oferuje aż 18 różnorodnych aplikacji i zawiera szereg udoskonaleń, charakteryzuje się również zwiększoną funkcjonalnością w stosunku do poprzedniej wersji Nero 6 Reloaded. Ciekawostką jest sam proces instalacji, podczas której użytkownik ma możliwość wyboru poszczególnych składników pakietu, które chce zainstalować. Pakiet można nabyć w sieci autoryzowanych partnerów firmy Alstor po sugerowanej cenie 299 zł brutto. Uwaga: posiadacze Nero 6 Reloaded, którzy zakupili swój pakiet po 1 września br., zachowują prawo do bezpłatnej aktualizacji do wersji Nero 7.

www.alstor.com.pl



DOSTARCZYŁ: Lexmark International Polska Sp. z o.o.
ul. Josepha Conrada 51
31-357 Kraków
WWW.LEXMARK.PL

DOSTARCZYŁ: Hewlett-packard Polska sp. z o.o.
University Business Center II
Ul. Szturmowa 2a
02-678 Warszawa
WWW.HP.PL

Canon iP 4200

⊕ możliwość druku na płytach CD/DVD
⊕ możliwość druku dwustronnego (automat)
⊖ problemy z instalacją sterowników i oprogramowania

7 3 7 (POWER / DODATKI / ECO)

www.canon.pl

DANE TECHNICZNE

KONFIGURACJA WKŁADU: 5 oddzielnych wkładów (PGI-5BK, CLI-8BK, CLI-8C, CLI-8M, CLI-8Y)
INTERFEJS: USB 2.0 Hi-Speed, Direct Print, PictBridge, Bubble Jet Direct
OPROGRAMOWANIE: Photo Optimizer PRO, Image Optimizer, Photo Noise Reduction, Vivid PhotoMac, Easy-WebPrint, Easy-PhotoPrint, PhotoRecord, Easy-PrintToolBox i CD-LabelPrint Mac: Easy-PhotoPrint i CD-LabelPrint

DAN | TEST DRUKAREK ATRAMENTOWYCH

Drukarki do domu i biura

Masz już dość biegania po znajomych, żeby wydrukować kilka kartek swojego wypracowania? Jesteś zapalonym fotografem, jednak nie masz zaufania do foto-labów? Czas pomyśleć o zakupie odpowiedniej drukarki.

DANE TECHNICZNE

WYDRUK BEZ MARGINESÓW: tak, do formatu A4
ROZDZIELCZOŚĆ: 9600 x 2400 dpi (adresowalna), kropla 1 pl
PODAJNIK PAPIERU: 64 to 105 g/m2 oraz obsługiwane nośniki specjalne Canon o gramaturze do 273 g/m2
NADRUKI NA PŁYTACH CD/DVD: tak
WYMIARY: 419 x 299 x 160 mm
MASA: ok. 6,5 kg
ZAKRES TEMPERATUR: 5–35 °C
POZIOM HAŁASU: ok. 34,2 dB (A) (w trybie najlepszej jakości)

CENA: 948 zł

DANE TECHNICZNE

TECHNOLOGIA DRUKU: technologia termiczna HP Inkjet
TECHNOLOGIA DRUKU KOLOROWEGO: precyzyjna technologia HP Photoret III
DYSZE GŁOWICY DRUKUJĄCEJ: 672 dysze do druku w czerni, 600 dysz do druku w kolorze
JAKOŚĆ WYDRUKU (KOLOR): rozdzielczość optymalizowana do 4800 x 1200 dpi przy druku w kolorze, rozdzielczość wejściowa 1200 dpi
JAKOŚĆ WYDRUKU (CZERŃ): do 1200 x 1200 dpi
WŁASNE WYMIARY NOŚNIKÓW: od 77 x 127 mm do 215 x 610 mm
DRUK DWUSTRONNY: moduł automatycznego druku dwustronnego HP ph5712 (Q5712A) w zestawie
PAMIĘĆ STANDARDOWA: 32 MB
NORMATYWNY CYKL PRACY: 5000
WBUDOWANY INTERFEJS: Wi-Fi 802.11g, Ethernet, USB 2.0, PictBridge
STANDARDOWE JĘZYKI DRUKARKI: rozszerzony HP PCL 3

CENA: 948 zł

Sieciowe drukarki to wybawienie dla małych biur.

HP6840

⊕ szybkość i jakość druku
⊕ możliwość pracy w sieci
⊖ problemy z instalacją sterowników i komponentów oprogramowania

8 3 8 (POWER / DODATKI / ECO)

www.hp.pl

Coraz trudniej sobie wyobrazić naukę w szkole, w której wypracowania pisane są odręcznie. Już teraz zadania domowe uczniów często bazują na umiejętności wyszukiwania informacji w Internecie i obsłudze podstawowych programów edycyjnych. Nic dziwnego, że zachodzi potrzeba zakupu nie tylko zestawu komputerowego, zapewnienia sobie odpowiednich warunków do nauki, ale również odpowiedniego osprzętu, jak skaner czy drukarka. W podobnej sytuacji znajdują się osoby amatorsko zajmujące się fotografią cyfrową. Często po kilku próbach wywołania w foto-labach cyfrowych odbitek, okazuje się, że nie jesteśmy w 100% zadowoleni z usługi. Najprościej wtedy sięgnąć do sprawdzonych metod – czyli własnoręcznie obrobić zdjęcie i wydrukować je na drukarce z funkcją foto.

Co i dla kogo?

Po wejściu do dowolnego sklepu komputerowego, w którym na regałach stoją dziesiątki świeżo rozpakowanych, błyszczących drukarek, możemy zapomnieć, po co właściwie tam przyszliśmy. Sprzedawca zachwali jeden z produktów i już po chwili wychodzimy z drukarką o kilkaset złotych droższą, niż zakładaliśmy na początku. Co gorsza, z niektórych możliwości urządzenia w ogóle nie skorzystamy. Zastanówmy się przed zakupem, czego dokładnie oczekujemy od sprzętu, jakie mamy wymagania i jakich materiałów najwięcej drukujemy.

Urządzenia wielofunkcyjne

Po co się rozdrabniać i kupować kilka urządzeń, skoro możemy wybrać takie rozwiązanie jak Lexmark X3330? Jest to właściwie połączenie drukarki, skanera i kserokopiarki. Czy nie jest to dokładnie to, co jest niezbędne dla ucznia – i to w dodatku za rozsądną cenę? Całkiem możliwe, o ile zdamy sobie sprawę, co tak naprawdę kupujemy.

Konstrukcje tego typu występują w kilku przedziałach cenowych, a co za tym idzie, na pewno im tańszy produkt, tym gorszych parametrów można się spodziewać. Prezentowane **urządzenie Lexmarka należy faktycznie do przedziału cenowego z najniższych półek.** Nie oznacza to jednak, że jest to sprzęt, którego zakupu będziemy żałować – o ile nie mamy zbyt dużych wymagań. W urządzeniu tym nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń do nawigacji i sposobu obsługi. Wydruki są stosunkowo szybkie, lecz ich jakość jest wystarczająca jedynie do druku tekstu, diagramów, obrazków, czyli standardowych zastosowań domowych. Wbudowany skaner również rewelacyjnie będzie się spisywał jako narzędzie przygotowujące obrazy dla programów OCR i faksowych. Jednak wielkim nieporozumieniem możemy nazwać próby druku i skanowania zdjęć. W tym jednym przypadku sprzęt ten nas rozczaruje. Co tu dużo ukrywać, jakość, która jest oferowana przy wydruku foto, jest mizerna. Związane jest to przede wszystkim ze stosowaną małą liczbą dysz w głowicy drukującej i technologią druku wykorzystywaną przez Lexmarka od kilku ładnych lat bez większych zmian.

Fotoamator

Tu do wyboru mamy dwie możliwości. Po pierwsze, możemy zdecydować się na zakup drukarki podpinanej przewodem USB do komputera. Warto wtedy zainteresować się modelem **Canon iP 4200**. Sterowana z komputera potrafi

DANE TECHNICZNE
TECHNOLOGIA DRUKU: technologia termiczna HP Inkjet
TECHNOLOGIA DRUKU KOLOROWEGO: precyzyjna technologia HP Photoret IV
DYSZE GŁOWICY DRUKUJĄCEJ: 3900 dysz atramentowych, częstotliwość wyrzucania kropelek od 24 do 36 kHz
JAKOŚĆ WYDRUKU (KOLOR): rozdzielczość optymalizowana do 4800 x 1200 dpi przy druku z komputera
JAKOŚĆ WYDRUKU (CZERŃ): rozdzielczość do 1200 x 1200 dpi przy druku z komputera

DANE TECHNICZNE
WŁASNE WYMIARY NOŚNIKÓW: od 76 x 101 mm do 216 x 610 mm
PAMIĘĆ STANDARDOWA: 64 MB
NORMATYWNY CYKL PRACY: do 3000
STANDARDOWE PODŁĄCZENIA: 1 port Hi-Speed USB – zgodny ze specyfikacją USB 2.0, 1 PictBridge, 4 gniazda na karty pamięci
STANDARDOWE JĘZYKI DRUKARKI: HP PCL 3-GUI
EMISJA AKUSTYCZNA: 6,9 B(A)
WYMIARY (SZER. X GŁĘB. X WYS.): 447 x 385 x 160 mm
WAGA PRODUKTU (NETTO): 8,5 kg

CENA: 948 zł

Niepozorne, a jakże zaawansowane urządzenie drukujące.

HP8250
+ rezerwacja tuszu przed rozpoczęciem druku
+ jakość druku
+ nawigacja i menu przy pracy bez komputera
– sporych rozmiarów zewnętrzny zasilacz
POWER 8 / DODATKI 3 / ECO 7
www.hp.pl

Idealne rozwiązanie dla uczniów, którym są zbyteczne opcje druku fotograficznego.

Lexmark X3330
+ cena
+ wbudowany skaner
+ możliwość kserowania dokumentów
– marna jakość drukowania i skanowania zdjęć
POWER 6 / DODATKI 2 / ECO 8
www.lexmark.pl

DANE TECHNICZNE
TECHNOLOGIA DRUKU: termiczna atramentowa
TECHNOLOGIA DRUKU W KOLORZE: cyjan, magenta, żółty, czarny
TECHNOLOGIA SKANOWANIA: CIS (Contact Image System)
FUNKCJA: kopiowanie w kolorze, drukowanie w kolorze, skanowanie w kolorze
ROZDZIELCZOŚĆ DRUKU (MONO): do 2400 x 1200 dpi
ROZDZIELCZOŚĆ DRUKU (KOLOR): do 4800 x 1200 dpi
ROZSZERZONA ROZDZIELCZOŚĆ SKANERA: do 19200 dpi
OPTYCZNA ROZDZIELCZOŚĆ SKANERA: 600 x 2400 dpi
MAKSYMALNA POJEMNOŚĆ PODAJNIKA: 100 arkuszy papieru
PORTY STANDARDOWE: USB kompatybilne ze standardem USB 2.0
MAKSYMALNY OBSZAR SKANOWANIA (MM): 216 x 297 mm
WYMIARY URZĄDZENIA (WYS. X SZER. X GŁĘB.): 172 x 441 x 319 mm
WAGA: 4,5 kg
POZIOM HAŁASU PODCZAS PRACY: maks. 47,2 dBA
NORMATYWNY CYKL PRACY: 1000 str./miesiąc

CENA: 279 zł

uzyskać odbitki zdjęć o dobrej jakości. Jeśli stosujemy kalibrację i program graficzny, mamy pewność, że zdjęcia będą wyglądały dokładnie tak jak na ekranie monitora. Canon zastosował sporą liczbę dysz oraz kroplę atramentu o wielkości 1 pl., co gwarantuje, że nie zauważymy „odchyleń" od oryginału bez przyjrzenia się wydrukowanemu zdjęciu z lupą w ręku. Co ciekawe, **drukarka ma port USB pozwalający na bezpośrednie podpięcie aparatu cyfrowego** (z opcją PictBridge lub Bubble Jet Direct). Pamiętajmy jednak, że w takiej sytuacji pozbawiamy się możliwości kontrolowania druku i w efekcie fotki także będą niewiele się różnić od tych, które otrzymamy z fotolaboratorium. Po drugie, możemy pójść o krok dalej i skusić się na zakup najnowszego modelu drukarki **HP 8250**. To niepozorne urządzenie to prawdziwy majstersztyk technologii znanych do tej pory głównie w działach DTP (składu komputerowego). Tusze w tym modelu występują jako pojemniki bez głowicy drukującej. Płyn pobierany jest z nich przewodami do pojemników uzupełniających, które zapewniają wydruk zdjęcia bez obawy, że braknie nam któregoś koloru podczas pracy (drukarka nie pozwoli na wydruk, gdy zbiornik uzupełniający nie potrafi zmagazynować odpowiedniej ilości surowca). Dodatkowo na przednim panelu znajdziemy czytnik kart do wszystkich stosowanych standardów w aparatach cyfrowych. Co jednak ważniejsze, wcale nie musimy mieć komputera, aby wydrukować zdjęcia! Urządzenie posiada kolorowy ekran LCD, na którym mamy podgląd fotografii wczytanych z karty pamięci. Menu, poza standardowymi funkcjami wyboru papieru i ramek, pozwoli nam również na odpowiednie dopracowanie (kolorystyczne) fotografii. Osobiście uważam, że jest to jeden z „łatwiejszych" (bez zbędnego instalowania sterowników i zabawy z programami graficznymi) sposobów druku zdjęć i to w zadziwiająco dobrej jakości. W tym przypadku naprawdę trudno jest się przyczepić do błędów w druku – nie sposób odróżnić, czy odbitka wyszła z dobrego fotolaboratorium, czy właśnie wysunęła się spod głowicy drukarki.

Małe biuro

A co, gdy w domu lub biurze macie kilka komputerów wpiętych w sieć? Czy w takiej sytuacji musimy jeden z komputerów poświęcić na „serwer druku"? Oczywiście możemy również skorzystać z małych skrzynek zwanych Print Serverami, jednak cena w wersji USB (a w tym standardzie najczęściej drukarki pracują) jest porównywalna z niejedną ceną drukarki. Możemy jednak skorzystać z oferty **HP** i zakupić model drukarki **6840**. W tym niepozornym urządzeniu zaimplementowano sporą liczbę portów komunikacyjnych, które idealnie nadają się do pracy sieciowej. Drukarkę możemy podpiąć przewodowo **przez port USB lub bezpośrednio do sieci LAN portem RJ45**. Jakby tego było mało, ma ona również bezprzewodową kartę sieciową pracującą w standardzie WiFi. Oferowana jakość druku nie ustępuje tej w większości drukarek fotograficznych – zdjęcia są dobre, a niewielkie błędy znajdziemy jedynie po przyjrzeniu się im z lupą. Urządzenie to ma dodatkową zaletę – jest bardzo szybkie! Przyda się więc wszędzie tam, gdzie jakość wydruku musi iść w parze z szybkością pracy. **|CDA|**

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 419 zł
DOSTARCZYŁ: Gigabyte
WWW.GIGABYTE.PL

DANE TECHNICZNE
INTEL PENTIUM 4 870/670/570 (3.8GHZ), INTEL PENTIUM 4 478 3.4GHZ
AMD ATHLON FX59 (939/754), AMD ATHLON 64 4800+ (939/754)

DANE TECHNICZNE
POMPA WODNA
WYMIARY: 61 x 60 x 46 mm
MAKSYMALNY PRZEPŁYW: 400 l/godzinę
HAŁAS: do 20 dBA
ŁOŻYSKOWANIE: ceramiczne

MACIEJ LEWCZUK | JAK NIE SZLAUCHEM GO – TO WODĄ...

DANE TECHNICZNE
PRZEWODY:
PRZEKRÓJ: 1/2 cala
MATERIAŁ: PVC
DODATKOWY WENTYLATOR:
WYMIARY: 80 x 80 x 25 mm
ŁOŻYSKOWANIE: podwójne kulkowe
OBROTY: 2000 RPM
HAŁAS: 19 dBA

DANE TECHNICZNE
ZBIORNIK WYRÓWNAWCZY:
WYMIARY: 75 x 75 x 92 mm
POJEMNOŚĆ: 300 cm3

DANE TECHNICZNE
CHŁODNICA:
WYMIARY: 125 x 197 x 64 mm
MATERIAŁ: aluminium
WENTYLATOR: 120 x 120 x 25 mm
ZASILANIE: 3-pinowe
OBROTY: 1200-2600 RPM
HAŁAS: 19-39 dBA

DANE TECHNICZNE
BLOK WODNY:
WYMIARY: 68 x 92 x 30 mm
MATERIAŁ: miedź

Gigabyte **3D Galaxy GH-WIU01**

Po wentylatorach i radiatorach z ciepłowodami chłodzącymi procesory doczekaliśmy się systemu odbierającego ciepło z układów i bazującego na przepływającej cieczy – wodnego chłodzenia, które zaserwował nam Gigabyte.

Całość jest niemal klasyczną konstrukcją składającą się z bloku wodnego montowanego na procesorze, pompki tłoczącej płyn chłodniczy, chłodnicy z wentylatorem, z której ciepło oddawane jest do atmosfery, zbiornika wyrównawczego oraz przewodów i zacisków. **Wrażenie klasyczności znika**, gdy spojrzymy na dodatki. Są nimi klipsy pozwalające na montaż niemal na wszystkich nowych platformach sprzętowych (podstawkach procesorów), regulator obrotów wentylatora chłodnicy, a co najciekawsze – wentylator umieszczany na bloku wodnym. **Dodatkowy wiatraczek** ma za zadanie wytworzyć przepływ powietrza wokół podstawki procesora, na której najczęściej znajdują się układy regulacji napięcia oraz inne mocno nagrzewające się podzespoły (np. mostki). W klasycznej konstrukcji nie ma takiego wentylatora, co w niektórych płytach może powodować przegrzewanie się ważnych dla poprawnego i stabilnego działania komputera układów.

Pompę wodną zintegrowano ze zbiornikiem wyrównawczym, dzięki czemu łatwiej jest zamontować te elementy wewnątrz obudowy komputera. Zbiornik dodatkowo podświetlono niebieską diodą, co przy lekkim falowaniu płynu daje ciekawe efekty optyczne, szczególnie jeśli ma się przezroczystą obudowę lub szybę w bocznym panelu. Pompa działa nad wyraz cicho.

Chłodnica przypomina do złudzenia miniaturkę samochodowego radiatora, jednakże estetyczna obudowa z blachy i podświetlony na niebiesko radiator nadają jej nowoczesnego wyrazu. Ciekawostką jest możliwość podwieszenia jej pod zasilaczem na zewnątrz obudowy (dołączono stosowny stelaż), dokładnie w miejscu, w którym zazwyczaj znajdują się otwory na dodatkowe wentylatory. Dzięki temu zyskujemy system wyciągający powietrze z obudowy, bez konieczności montażu kolejnego hałasującego wiatraka.

Blok wodny to po prostu kawał miedzi, z wyfrezowanymi grubymi pręcikami, od góry zamknięty pleksiglasową pokrywą, w której umieszczono króćce do montażu przewodów. Kilka różnych klipsów pozwala na instalację na najpopularniejszych obecnie podstawkach pod procesory. O wentylatorze montowanym na bloku pisałem wyżej – on także podświetlony jest niebieskimi diodami.

Przewody wykonane z przezroczystego PVC mają półcalowy przekrój, co zapewnia bardzo dobry transfer płynu chłodzącego pomiędzy poszczególnymi elementami. Ich montaż jest po prostu dziecinnie prosty, a dołączone metalowe klipsy poprawiają bezpieczeństwo montażu przewodów na króćcach. Wyprowadzić je na zewnątrz możemy wykorzystując otwory w śledziu, na którym umieszczono potencjometr regulujący szybkość obracania się wentylatora na chłodnicy. Całość sprawuje się nad wyraz dobrze i muszę przyznać, że komfortowe najwolniejsze obroty sprawiają, iż procesor nigdy nie przekroczył granicznej temperatury, przy której wyłącza się system. Jednak gdy chcemy zapewnić sobie komfort psychiczny, musimy podkręcić obroty tego wiatraka, co skutkuje podwyższeniem się poziomu hałasu. Niestety przy najwyższych obrotach szumi to niemal jak prawdziwa suszarka!

Ogólnie rzecz ujmując za niewiele ponad 400 złotych otrzymujemy dobry zestaw wodnego chłodzenia procesora, który zapewnia dobrą wydajność i ciszę przy najniższych obrotach wentylatora chłodnicy. |**CDA**|

Gigabyte 3D Galaxy GH-WIU01

	POWER	DODATKI	ECO
	8	8	5

+ wysoka wydajność
+ cicha praca na najwolniejszych obrotach
+ łatwy i pewny montaż

– zbyt głośny przy połowie mocy wentylatora chłodnicy
– cena

www.gigabyte.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Wyniki porównania

Firma	Gigabyte		Titan		Arctic Cooling		Gigabyte		Scythe	
Nazwa	3D Galaxy		Vanessa L-Type		Freezer 7		GH-PDU21-MF		Kamakiri	
Obroty (RPM)	1200	2600	1150	1800	2163	2519	1700	3200	1400	5000
Temperatura w spoczynku (C)	36	33	38	36	36	x	40	38	42	38
Temperatura podczas pracy (C)	52	47	52	49	x	53	66	58	65	54

Perfect vision

Perfect game

- płynny obraz w grach i filmach DVD - szybki czas reakcji: 8 ms
- doskonałe odwzorowanie kolorów - kontrast: 700 : 1
- szerokie kąty widzenia - poziom/pion: $170^{o}/170^{o}$
- klasa i nowoczesność - jasność 300 cd/m^2

LM705 Black

MAG INNOVISION

www.magi.pl

Autoryzowane Salony Sprzedaży MAG Innovision

BYDGOSZCZ Multi PC, ul. Rupniewskiego 1, (52) 343 78 68;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238 82 29;
KATOWICE DEVCOM, Al. Korfantego 81, (32) 259 27 19;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
LUBLIN RETURN, ul. Kościelna 5a, (81) 746 48 39;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁOBEZ GIGA, ul. Ogrodowa 5a, (81) 746 48 39;
NADARZYN-WOLICA ET TWIN-COM, Al. Katowicka 62 Hala D Lok. 11, (22) 429 87 15;
POZNAŃ Keynet Computers, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, (63) 245 75 54
POZNAŃ LOGITEL, ul. Za Dworcem 1d, (67) 2650019
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
STARACHOWICE PERFOPOL, ul. Radomska 76, (41) 274 58 08;
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ OMEGA, ul. Szosa Chełmińska 90, (56) 622 38 63
WARSZAWA ET TWIN-COM, ul. Biedronki 76A, (22) 620 28 89;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
ZŁOTÓW TERG, ul. Za Dworcem 1D, (67) 265 00 19;

- DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
- CENA: 229 zł (brutto)
- WWW.MMV.PL

DANE TECHNICZNE

WEJŚCIA: 2 wejścia USB (dla urządzeń zasilanych prądem o niskim napięciu)
RODZAJ PODŁĄCZENIA: w zależności od wersji USB lub PS2 (testowano USB)
DODATKOWO: podstawka pod nadgarstki

HUT | KLAWIATURA DLA AMERYKANÓW

Kupując Zboard, dostajesz dwie klawiatury w cenie... czterech. Na szczęście możesz też je wygrać w konkursie na str. 22.

Klawiatura Zboard

Amerykańscy gracze uwielbiają gadżety – to w USA sprzedaje się najwięcej kubeczków, podstawek, ale także kontrolerów z logosami i postaciami największych hitów.

Klawiatura Zboard, chwalona na pudełku jako „The Ultimate Gaming Keyboard" (czyli w tzw. wolnym tłumaczeniu – „Najlepsiejsza Klawiatura do Giercowania"), to również rzecz przeznaczona przede wszystkim dla Amerykanów. No bo kto w Polsce wydałby ponad dwie stówki na gadżet, który jako normalna klawiatura sprawdza się przeciętnie, a jako kontroler do gier wymaga wyrobienia nowych nawyków, nie oferując – bynajmniej – ani mocniejszych wrażeń, ani większej wygody?

Trzeba jednak przyznać, że siłę napędową amerykańskiego biznesu (a przy okazji także cywilizacji), czyli „patent", twórcy Zboarda mają. **Urządzenie składa się z podstawy**, podłączanej do komputera przez wejście – w zależności od wersji – USB lub PS/2. **Na tę podstawę nakłada się klawiaturę właściwą albo standardową**, z klawiszami ułożonymi tak jak w typowych keyboardach, **albo przeznaczoną do grania**, w której wszystkie klawisze ściśnięte są na prawej połowie, podczas gdy lewą zajmują klawisze przydatne w grach, głównie tych z gatunku FPS. Co by nie mówić – pomysłowe.

Ambaras w tym, że żadna z dwóch nakładek klawiaturowych nie jest doskonała. Nakładka standardowa ma klawisze ułożone bardzo płasko, przez co trzeba je naciskać niemal dokładnie od góry, pionowo. Przez takie, a nie inne rozwiązanie palce nie „płyną" po klawiaturze, wszystkie znaki musisz niemal pojedynczo wstukiwać – **jeśli ktoś potrafi szybko pisać, na pewno będzie narzekał**. Niezbyt przypadło mi również do gustu ułożenie kilku klawiszy (niski Enter, klawisze Print Screen, Scroll Lock i Pause połączone z blokiem Insert – Page Down), ale to rzeczy, których po pewnym okresie pracy już się nie zauważa.

Nakładka przeznaczona do gier to zwierzak zupełnie innego gatunku. Jedną trzecią klawiatury (po lewej stronie) zajmuje zestaw klawiszy w domyśle obsługujący większość funkcji typowych FPS-ów. Centralny punkt tej części klawiatury zajmują klawisze kierunkowe, dookoła których znajdują się przyciski odpowiedzialne za kucanie, bieganie, używanie, przeładowywanie itd. Byłoby to nawet nieźle, gdyby nie to, że klawisze te rozłożone są jednak inaczej niż na standardowej klawiaturze – musisz więc wytrenować w sobie nowe, odpowiednie ruchy palców. I tu kłopot – zawodowcy mają już tak opanowane tradycyjne klawiatury, że nie będą chcieli zmieniać nawyków, a amatorzy nie będą wydawać pieniędzy na Zboarda.

Klawiatura Zboard, przynajmniej z nakładką przeznaczoną do grania, **przydaje się głównie przy FPS-ach, choć nie tylko**. Z oficjalnej strony producenta ściągnąć można konfiguracje sprawdzające się przy grach takich, jak obie części Knights of the Old Republic (co by nie mówić – RPG), Grand Theft Auto czy Splinter Cell: Chaos Theory. **Pełna lista gier obsługiwanych w ten sposób obejmuje kilkadziesiąt tytułów!** Najwięksi fanatycy mogą również dokupić specjalne nakładki dedykowane kilku najważniejszym tytułom ostatnich lat (więcej o tym na stronie obok). Będzie to jednak drogi kaprys – taka nakładka to wydatek 119 złotych.

Mimo wysokiego współczynnika efekciarstwa klawiatura Zboard nie przekonała mnie do siebie. Kilka fajnych rozwiązań dodatkowych – m.in. dwa porty USB do podpięcia myszki czy joysticka (ale już nie pendrive'a) oraz spora liczba konfigurowalnych klawiszy funkcyjnych, np. do otwierania komunikatora – nie zmienia faktu, że funkcje podstawowe klawiatury nie zostały zrealizowane perfekcyjnie. To rzecz tylko dla samochwał – nie dość, że droga, to jeszcze wymaga zmiany wielu nawyków – by można się było nią pochwalić. **|CDA|**

Zboard

⊕ ciekawy pomysł
⊕ efektowny (by nie powiedzieć efekciarski) wygląd

⊖ cena
⊖ w żadnej wersji nie sprawdza się bardzo dobrze

POWER	DODATKI	ECO
6	4	7

www.mmv.pl

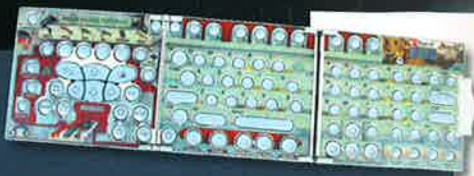
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

W sprzedaży w Polsce znajduje się pięć nakładek dedykowanych kilku dużym tytułom z ostatnich miesięcy. Każda z nich kosztuje 119 złotych. Wkrótce do sprzedaży trafią także kolejne nakładki przeznaczone do gry w Call of Duty 2 (po co? Obłożenie nakładki do gier sprzedawanej w standardowym pakiecie Zboard jest identyczne) oraz – i to ciekawostka – Age of Empires III. Oto nasze wrażenia z szybkich testów czterech nakładek.

Battlefield 2

Obłożenie klawiszy bogate i dość rozsądne – ale to bardziej zasługa studia DICE niż producentów klawiatury Zboard. Jak wszystkie nakładki, wymaga wypracowania nowych nawyków, ale w przeciwieństwie do innych gier, zabawa w Battlefielda 2 z tą nakładką buduje niezły klimat. Najwięksi zawodowcy będą jednak narzekać – trudno trzymać jednocześnie klawisz sprintu i biec w lewo, oba klawisze są zbyt blisko siebie. W tle ładny motyw graficzny.



Medal of Honor: Allied Assault

Mało kontrastowy nadruk powoduje, że oznaczenia klawiszy zlewają się z tłem i stają się przez to mało czytelne. W tej nakładce obłożenie klawiszy tradycyjnych (np. służących do pisania) w ogóle jest niezgodne z ergonomią i intuicją – są małe, mocno ściśnięte i dziwacznie ustawione. Najsłabsza nakładka ze wszystkich dostępnych. Występuje także w wersji Medal of Honor: Pacific Assault, niestety nie mieliśmy okazji jej testować. Może i dobrze?

Doom III

Efektowna, diaboliczna grafika w tle to największy atut tej nakładki. Sama gra nie jest specjalnie złożona, więc granie w nią przy użyciu klawiatury Zboard mija się z celem. Poza tym klawisze służące do zmiany broni (te dalsze, od [6] w górę) są zbyt małe, również cykliczna zmiana broni (na kolejną/poprzednią) umieszczona jest w niezbyt wygodnym miejscu. Pod dwoma klawiszami znajdują się skróty do stron Doom3.com i idsoftware.com. Po co?

World of Warcraft

Jedyna z nakładek, która odmiennie rozkłada funkcje – klawisze specyficzne dla gry znajdują się po prawej stronie, klawisze standardowe po lewej. Dzięki temu jest przystosowana zarówno dla lewo-, jak i dla praworęcznych graczy. To plus. Ma dużo skrótów, głównie do emotek czy okienek informacyjnych (np. o questach czy talentach postaci) i dość ładnie wygląda, jednak nasi redakcyjni gracze WoW nie przyjęli jej entuzjastycznie. Jeśli od roku grasz na jednej klawiaturze, po co zmieniać ją na nową?

SAPPHIRE ULTIMATE X800 GTO
- CENA: 870 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA
- WWW.SAPPHIRETECH.COM

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 GTO
PAMIĘĆ: 256 MB
ZEGAR GPU/MEMORY (OC): 400/490 MHz (490/546 MHz)

LEADTEK WINFAST PX6800 TDH
- CENA: 770 zł
- DOSTARCZYŁ: Incom SA, Wrocław
UL. MOKRONOSKA 6, TEL. (0 71) 358 80 00
- WWW.LEADTEK.COM.TW

DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6800
PAMIĘĆ: 256 MB
ZEGAR GPU/MEMORY (OC): 325/600 MHz (400/700 MHz)
MAGISTRALA: PCI-Express

Sapphire **Ultimate X800 GTO** vs. Leadtek **WinFast PX6800 TDH**

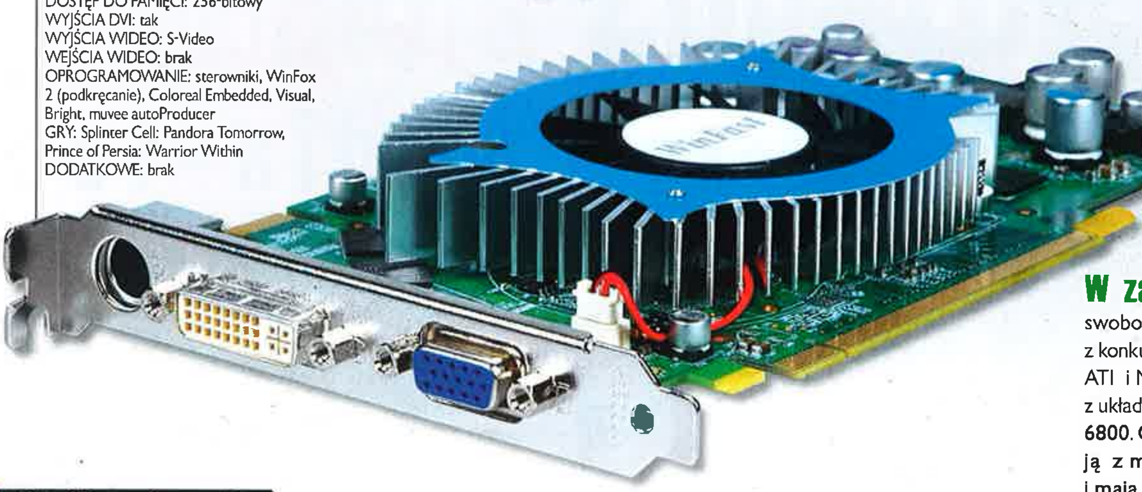
Ostatnimi czasy testowaliśmy dla was albo karty bardzo wydajne, ale drogie, albo tańsze, wystarczające do grania w większość tytułów przy niezbyt wyśrubowanych parametrach grafiki. Tym razem postanowiłem skonfrontować konstrukcje, które kosztują mniej niż 900 złotych, a zapewniają wystarczającą wydajność nawet w nowych tytułach.

WINFAST PX6800 TDH

DANE TECHNICZNE
MAGISTRALA: PCI-Express
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, TRIXX (podkręcanie), PowerDVD 6 2CH
GRY: Guild Wars, Brothers In Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally, Tony Hawk's Underground 2 (w zestawie jest kod odblokowujący dowolną grę – wszystkie mają ograniczenie czasowe – użytkownik wybiera jedną, którą chce zmienić w pełną wersję)
DODATKOWE: brak

WINFAST PX6800 TDH

DANE TECHNICZNE
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: S-Video
WEJŚCIA WIDEO: brak
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, WinFox 2 (podkręcanie), Coloreal Embedded, Visual, Bright, muvee autoProducer
GRY: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Prince of Persia: Warrior Within
DODATKOWE: brak



Wyniki porównania

	Sapphire Ultimate X800 GTO Standard	Sapphire Ultimate X800 GTO 4 Antyalias/8 Anizo	Leadtek Winfast PX6800 TDH Standard	Leadtek Winfast PX6800 TDH 4 Antyalias/8 Anizo	HIS X800 XL IceQ II Standard	HIS X800 XL IceQ II 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03 / 05	10333/4613	6455/4167	9048/3743	4991/3327	12148 / 5373	8554 / 4793
Codecreatures	6062	4726	4914	2878	6901	5123
X-2 The Threat (1600)	57,833	37,523	47,531	28,489	67,321	51,076
UT 2003 (Flyby/Botmatch 1600)	224,90/96,71	148,88/92,52	177,99/95,47	87,04/67,25	269,54/95,82	213,95/95,48
Farcry (1024/1600 Max Detail)	71,10/60,51	68,97/37,58	70,03/46,56	48,43/22,79	71,96/69,73	71,57/37,02
Aquamark 3 (FPS)	66,667	58,804	59,861	43,357	70,463	65,546
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	110,0/98,2/72,9/37,0	83,4/64,5/44,5/22,0	110,1/99,8/79,9/42,1	79,8/59,3/40,3/19,9	104,2/102,1/92,3/53,6	97,8/84,2/66,3/33,7
The Project (1024)	43,03	30,21	34,16	24,42	55,38	40,58
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600	57,83/31,92	46,59/24,71	47,80/25,18	33,99/16,49	*	*
Sterowniki Catalyst 5.9	X - Testu nie udało się uruchomić					
Sterowniki 81.26	* - Testu nie wykonywano					
	SM - Shader Model					

Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięci - 2*GeIL 512 MB PC2-5300, Obudowa - Chieftec BA-01B-B-B, Karta dźwiękowa - Creative X-Fi

W zadanych ramach cenowych swobodnie mieszczą się dwie karty z konkurencyjnych obozów, mianowicie ATI i Nvidii, a chodzi o konstrukcje z układami **X800 GTO** oraz **GeForce 6800. Obydwa urządzenia korzystają z magistrali PCI-Express x16 i mają 256 MB pamięci.**

Zacznijmy od **Leadtek WinFast PX6800 TDH**, reprezentującego Nvidię. Należy tu napisać, że procesor graficzny chłodzony był aluminiowym radiatorem z zamontowanym wentylatorem wymuszającym obieg powietrza poprzez żebra, dzięki czemu ciepło odbierane było także z modułów pamięci, które niestety nie miały żadnych radiatorów. **Mogło to sugerować słabą podkręcalność całości.** Czy to prawda – opiszę w dalszej części tekstu.

Stajnię ATI reprezentowała konstrukcja **Sapphire Ultimate Radeon X800 GTO ThermalTake Heatpipe**, której najbardziej charakterystyczną cechą jest

Sapphire Ultimate X800 GTO

Leadtek WinFast PX6800 TDH

system chłodzący wykorzystujący potężne radiatory połączone ciepłowodami. Nie ma tu żadnego wentylatorka, co na początku wywołało u mnie pewien niepokój, gdyż podczas pracy **radiatory bardzo się nagrzewały.** Poza tym ciekaw byłem, czy taką konstrukcję da się podkręcić – o tym troszkę dalej.

Karty poddałem standardowym testom na naszej redakcyjnej platformie, której konfigurację można sprawdzić przy tabelce z wynikami. Są tam dane uzyskane przy standardowych ustawieniach – bez antyaliasingu i filtrowania anizotropowego, oraz z 4-krotnym antyaliasingiem i 8-krotnym fitrowaniem. Dodatkowo sprawdziłem możliwości podkręcania oferowane nam przez producentów, a możliwe do ustawienia dzięki dołączonym stosownym aplikacjom. Każda z nich przewidywała możliwość pracy w kilku trybach, lecz sprawdziłem głównie te „ekstremalne", czyli najwyższe sugerowane.

Wyniki mówią same za siebie – okazuje się, że **nowy produkt ATI jest wyraźnie szybszy** we wszystkich testach, może prócz DOOM-a 3. Malkontenci zapewne wspomną o **braku SM3 (Shader Model 3) w układzie ATI**, lecz czy korzystają oni z tego w swoich ulubionych grach? Może w kilku. Co prawda, trzeba wspomnieć, że w najnowszych produkcjach SM3 znacznie wzbogaci gamę efektów wykorzystywanych w silnikach graficznych, jednakże jest to wybór między trochę lepszą jakością obrazu a wyższą wydajnością.

Jeśli chodzi o podkręcanie kart, okazało się, że parametry można podnieść o około 12 % **dla obydwu produktów.** Przy takich wartościach (GPU/MEM – 546/490 MHz) karta Sapphire potrafi się rozgrzać nawet do ponad 90 stopni Celsjusza, a mimo to działa bez problemów! Radiatora nie da się dotknąć i jeśli w obudowie nie ma dobrej wentylacji (cichej ale skutecznej), **wnętrze może przypominać saunę, co nie wpłynie dobrze ani na kartę, ani na inne urządzenia.** Jednakże karta jest bezgłośna, gdyż nie ma żadnych mechanicznych elementów.

W konstrukcji WinFasta nie ma gigantycznych radiatorów ani żadnych elementów na pamięciach, a mimo to całość zbytnio się nie rozgrzewa – tu sprawę załatwia wentylator. Mimo że wiatraczek nie hałasuje zbytnio, karta (testowany egzemplarz) w pewnym momencie doprowadziła mnie do szału. Okazało się, że wiatraczek chroniony jest przykręcaną w dwóch jedynie miejscach sporą blaszką. Ta wygina się i pod wpływem wibracji wentylatora drży i lekko „dzwoni" o radiator. Pomogło jej lekkie odgięcie. Poza tym nie mam do karty najmniejszych zastrzeżeń – sprawowała się bardzo poprawnie.

Obydwie karty godne są uwagi. Winfast z powodu „wszelkich bajerów" z SM3 na czele i wystarczającą wydajnością przy w miarę rozsądnej cenie. Sapphire zaś warto się zainteresować, gdyż bardzo wysoką wydajność połączono z całkowitą bezgłośnością pracy oraz dość przyzwoitą ceną. **|CDA|**

Sapphire Ultimate X800 GTO

⊕ bardzo dobra wydajność
⊕ bezgłośna praca

⊖ bardzo mocno się nagrzewa (mimo to działa!)

POWER 7 · DODATKI 5 · ECO 8

www.ab.pl

Leadtek WinFast PX6800 TDH

⊕ podatność na podkręcanie
⊕ możliwość pracy w SLI
⊕ Shader Model 3

⊖ w testowanym egzemplarzu lekko brzęczała blaszka na radiatorze

POWER 7 · DODATKI 5 · ECO 7

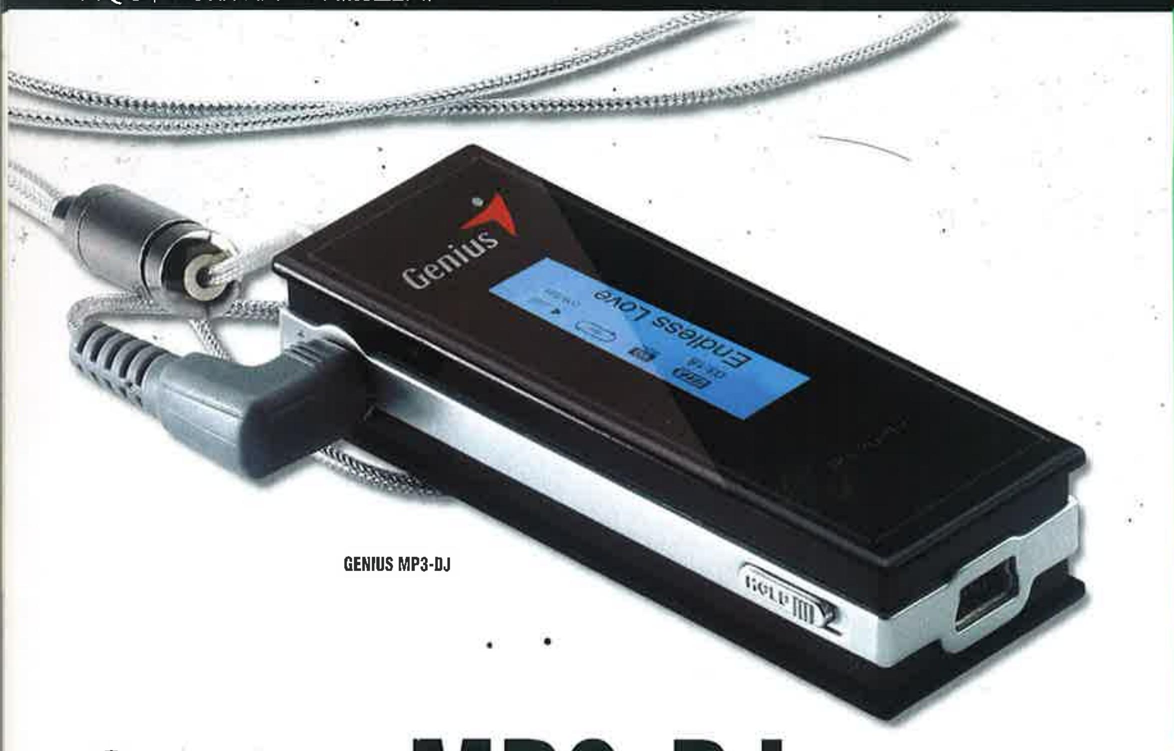
www.incom.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

IAUDIO
DOSTARCZYŁ: SiAudió OMNIMO ul. Balladyny 1c/5, 00-114 Warszawa
WWW.IAUDIO.PL

GENIUS
DOSTARCZYŁ: Genius KYE, Tabasco S.C. (PR)
WWW.GENIUSNET.CO.UK

IRIVER
DOSTARCZYŁ: Intoneo, ul. Marszałkowska 45/49 lok. 24, 00-648 Warszawa, tel. (0 22) 626 80 91
WWW.IRIVERPOLSKA.PL



GENIUS MP3-DJ

IRIVER T30

Genius **MP3-DJ**, iAudio **G2** oraz iRiver **T30**

Przenośne odtwarzacze mp3 są jakby stworzone dla uczniów i studentów, choć przez długi czas, ze względu na ceny, były poza ich zasięgiem. Teraz na tego typu zabawkę stać dużo większą liczbę ludzi, a firmy konkurują ze sobą również na nowych płaszczyznach.

Tym razem do testów dostałem trzy odtwarzacze, charakteryzujące się podobnymi parametrami. Wybór między nimi nie jest łatwy, wszystko zależy od tego, czy potrzebny jest ci dobry dyktafon, radio czy chcesz tylko taniego sprzętu odtwarzającego muzykę.

Pierwszy i najtańszy to **Genius MP3-DJ** z pamięcią 256 MB. Wygląda estetycznie: czarny, mniejszy od zapalniczki, ze srebrnymi słuchawkami z obrożą. Do korzystania z niego nie trzeba instalować żadnych sterowników. Nie mam większych zastrzeżeń do jakości dźwięku, również dyktafon w tym modelu jest bardzo czuły, przez co dobrze spełnia swoje zadanie. Urządzenie wyposażone jest również w radio z dobrą anteną, nie miałem problemów z wyszukiwaniem i słuchaniem stacji. Dodatki za to nie prezentują się najlepiej – tylko pięć ustawień equalizera i trzy odtwarzane formaty plików to niewiele na tle konkurencji. Lekkie zastrzeżenia mam też do za małych przycisków, które utrudniają obsługę playera.

iAudio G2 z 512 MB to lekko okrojona wersja iAudio G3. Największą różnicą między tymi dwoma odtwarzaczami jest to, że w G2 zostało usunięte radio. Jakość odtwarzanej muzyki jest bez zarzutu. Czarne słuchawki są zwykłe, z długim kablem. Wrażenie robi aż sześć odtwarzanych formatów muzycznych i czas pracy na jednym paluszku – aż 40 godzin. Niestety wbudowany w urządzenie dyktafon jest dość marny – nagrania są bardzo ciche, przez co mało zrozumiałe. Można też za pomocą G2 nagrywać dźwięki z innego urządzenia, do czego służy wejście line-in. Kolejną zaletą playera jest też to, tak jak w przypadku Geniusa, że działa jako dysk.

iRiver T30, jako jedyny, działa niestety inaczej – skopiować nań muzykę można dopiero po zainstalowaniu odpowiednich sterowników. Najtańsza jego wersja wyposażona jest w 512 MB i obsługuje cztery najpopularniejsze formaty muzyczne. T30 ma najlepszy dyktafon z prezentowanych tu playerów. Nie dość, że jakość nagrywanego dźwięku jest bardzo zadawalająca, to jeszcze jest on w czasie rzeczywistym konwertowany do mp3. iRiver oferuje też stosunkowo najwięcej dodatków – wejście i kabel line-in, dodatkową obrożę, transfer przez USB 2.0 i obszerne instrukcje obsługi.

Który wybrać? Cóż, to oczywiście zależy od potrzeb i upodobań. Poniżej jednak wypiszę elementy, na które należy zwrócić szczególną uwagę przy zakupie.

Pamięć – tu wiele tłumaczyć nie trzeba. Zobacz, ile zajmuje na twoim dysku muzyka, którą chciałbyś nosić przy sobie. Myślę, że 256 MB to rozsądne minimum, pozwalające na nagranie trzech średniej długości płyt w mp3.

Odtwarzane formaty – to powinno cię zainteresować szczególnie wtedy, gdy na dysku przechowujesz muzykę nie tylko w mp3, ale i np. lepszym formacie ogg.

Zasilanie – najlepiej kupić coś zasilanego zwykłym paluszkiem. Bateria alkaliczna nie jest droga, a w niektórych przypadkach starcza na kilkadziesiąt godzin słuchania muzyki. Poza tym jeśli masz ładowarkę i akumulatorki, nie krępuj się, używaj ich!

Czas pracy – niczego tłumaczyć tu raczej nie trzeba. Pamiętaj tylko, że dane podane przez producentów są najczęściej zawyżone.

Radio – zwróć uwagę, czy odtwarzacz daje możliwość szybkiego rozpoczęcia nagrywania (jak np. Genius).

Dyktafon – nie licz na rewelacje – dyktafony w playerach mp3 najczęściej

Genius MP3-DJ

POWER	DODATKI	ECO
7	0	7

⊕ dobra jakość dźwięku
⊕ przyzwoite radio
⊕ dyktafon z jednoprzyciskowym nagrywaniem
⊖ krótki czas pracy
⊖ małe przyciski

www.geniusnet.co.uk

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

IAUDIO G2

Wyniki porównania

	iAudio G2	Genius MP3-DJ	iRiver T30
Pamięć:	512 MB	256 MB	512 MB
Odtwarzane formaty:	mp3, mp2, ogg, wma, asf, wav	mp3, wma, wav	mp3, wma, ogg, asf
Zasilanie:	1 x AA	1 x AAA	1 x AAA
Czas pracy*:	40	10	53
Radio:	brak	z pamięcią do 30 stacji i nagrywaniem	brak
Dyktafon:	tak, wave	tak, wave	tak, mp3
Ustawienia equalizera:	7 typów (plus podbicia basów)	5 typów	10 typów
Słuchawki:	zwykłe, około 1,5 metra	z obrożą	zwykłe, ok 1,5 m
Wyświetlacz:	LCD	LCD	LCD
Interfejs:	USB 1.1	USB 1.1	USB 2.0
Sterowniki:	zbędne	zbędne	konieczne do kopiowania muzyki
Inne:	wejście line-in	brak	wejście line-in, dodatkowo obroża
Cena:	499 zł	249 zł	449 zł

* szacunkowy, na baterii alkalicznej

sprawdzają się dobrze do robienia notatek głosowych, ale już do nagrania z ukrycia – niekoniecznie. Rywin by się wywinął.

Ustawienia equalizera – osobiście nie lubię ich zmieniać, pozostawiam zawsze normal. Jeśli jednak ktoś to lubi, to lepiej, by było ich sporo.

Słuchawki – bardzo ważna kwestia, zależna oczywiście od gustu. Ja preferuję zwykłe, nie lubię słuchawek z obrożą, gdyż odtwarzacz dynda wtedy niczym naszyjnik.

Wyświetlacz – proponuję zakup odtwarzacza z wyświetlaczem monochromatycznym. Zdjęć i filmów i tak na tak małym ekraniku byś nie pooglądał, więc po co te kolory?

Interfejs – jeśli odtwarzacz będzie miał niewielką pojemność, szybkość kopiowania danych nie będzie mieć dla ciebie większego znaczenia. Jednak już przy większych ilościach lepiej mieć coś obsługującego USB 2.0.

Sterowniki – bardzo polecam sprzęt, który działa jak przenośny dysk, nie wymagając instalacji czegokolwiek. To przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy chcesz przenieść jakieś pliki do szkoły/kolegi. Nie zawsze możesz na innym komputerze instalować odpowiednie drivery, poza tym – komu się chce nosić stale przy sobie płytę z softem?

Mam nadzieję, że dzięki powyższym uwagom wiesz już, jaki odtwarzacz kupić. Miłego słuchania! **|CDA|**

iRiver T30 — POWER 7, DODATKI 6, ECO 6

+ dobra jakość dźwięku
+ znakomity dyktafon
+ 53 godziny pracy!

− konieczne sterowniki
− brak radia

www.iriverpolska.pl

IAudio G2 — POWER 6, DODATKI 5, ECO 5

+ dobra jakość dźwięku
+ słuchawki
+ 40 godzin pracy

− brak radia
− słaby dyktafon

www.iaudio.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 305 zł
DOSTARCZYŁ: Incom S. A. Wrocław, ul. Mokronoska 6 TEL.: (0 71) 358 80 00
WWW.INCOM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Altec Lansing
NAZWA: InMotion IM4
CZAS ODTWARZANIA NA 4 AA: do 18 godzin
PASMO PRZENOSZENIA: 60Hz-20 KHz

CENA: 199 zł
DOSTARCZYŁ: Saitek Polska
WWW.SAITEK.PL

DANE TECHNICZNE
WYCHYŁ: 180 stopni
PROGRAMOWALNE PRZYCISKI: 4 + D-pad + hat
PEDAŁY: tak, analogowe gaz i hamulec
WIBRACJE: tak, vibration feedback

MQC | PLENEROWE GŁOŚNIKI

GEM | DLA KAŻDEGO? DO NICZEGO...

DANE TECHNICZNE
MOC GŁOŚNIKÓW PODSTAWOWYCH (RMS): 4 W
WBUDOWANY ZASILACZ

INNE
Line in (bez dołączonego kabla)
BRAK BATERII W KOMPLECIE

DANE TECHNICZNE
PODŁĄCZENIE: USB
DŁUGOŚĆ PRZEWODU: 190 cm

Altec **Lansing InMotion IM4**

Masz odtwarzacz mp3/discman/walkman czy cokolwiek, co ma wyjście słuchawkowe lub line-out? Chciałbyś posłuchać przenoszonej na nim muzyki w plenerze? Cóż – InMotion to jest jakieś rozwiązanie...

Pod długą nazwą Altec Lansing InMotion IM4 kryje się zestaw głośników stereofonicznych, które można podłączyć m.in. do wspomnianych we wstępie urządzeń audio. Oczywiście zestaw, zgodnie z nazwą, jest **całkowicie przenośny**. Może być zasilany z gniazdka sieciowego lub przez cztery paluszki (baterie AA). Wygląda schludnie, jest lekki i nie zajmie dużo miejsca w plecaku – rozwiązanie w sam raz dla kogoś, kto nie ma „jamnika", a chciałby słuchać muzyki ze znajomymi w plenerze, np. pod namiotem.

Wiadomo, w takich przypadkach nikt nie wymaga audiofilskich doznań słuchowych – grunt, żeby coś sobie brzdąkało w tle rozmów. Jeśli jednak zwracasz uwagę na jakość dźwięku i planujesz wykorzystywać InMotion również w warunkach, w których wskazany jest brak szumów, trzasków i bliżej niesprecyzowanego buczenia, kup lepiej najtańszego boomboksa na kasety, efekt będzie nieporównywalnie lepszy. **Sprzęt Altec Lansing zwyczajnie sobie nie radzi z głośno puszczaną muzyką.** Słuchanie jej za jego pomocą to raczej mordęga aniżeli przyjemność.

Do zalet można zaliczyć bardzo prostą obsługę. W głośnikach zamontowano krótki (ale wystarczający) kabelek z wyjściem typu jack, zwijający się w ułamku sekundy po naciśnięciu przycisku (tak jak w odkurzaczach). ;) Czynnikiem decydującym o tym, czy warto kupić InMotion, jest jednak jego cena: **305 złotych**. Czy trzeba coś dodawać? **|CDA|**

> Moim zdaniem grają lepiej niż podobnej klasy testowane w redakcji zestawy Creative'a i Logitecha. Według mnie ocena „power" powinna wynosić 6.
>
> *Mike-L*

Altec Lansing InMotion IM4 — 4 0 4
- ⊕ długi czas działania
- ⊕ lekkość
- ⊖ jakość dźwięku
- ⊖ cena

POWER / DODATKI / ECO
www.alteclansing.com

Saitek **Impact Vibration Wheel**

Fani samochodówek cieszą się, że kierownice trafiły wreszcie pod strzechy. Ja jednak czasem sobie myślę, że lepiej, gdyby znaleźć je można było wyłącznie pod podsufitkami. Może wtedy oszczędzone by nam były frustracje związane z testowaniem kolejnych „niezwykłych" modeli tego kontrolera...

Pierwsze wrażenie, jakie wywarła Impact Vibration Wheel – nowy produkt Saiteka zdolny do współpracy z PC i konsolami PlayStation 2 oraz Xbox – było niezłe. Srebrno-czarne kółko wyposażone jest w gałkę sekwencyjnej zmiany biegów, **solidnie prezentują się także pedały gazu i hamulca.** Niestety szybko, już po kilkunastu minutach w TOCA Race Driver 2, okazało się, że Impact Vibration to sprzęt dla bardzo mało wymagających.

O ile podstawka z analogowymi pedałami nieźle spełnia swoją rolę, o tyle **kierownica** (180 stopni obrotu) **to produkt klasy niższej**. Wyraźnie wyczuwalne samocentrowanie i śliski plastik sprawiają, że kółko bardzo szybko zaczyna uciekać z rąk. Wrażenie braku kontroli potęguje marny sposób mocowania kierownicy za pomocą 7 przyssawek, które standardowego biurka komputerowego nie trzymają się zupełnie.

Impact Vibration wyposażona jest w system wibracyjny feedback. Problem w tym jednak, że twórcom mało było doznań dotykowych i postanowili „wzbogacić" je o doznania wizualne. Te zapewnia... niebieska dioda w centrum kierownicy, aktywująca się w czasie „mrowienia" kółka! Efektem – przedziwny, bijący po oczach stroboskop. Naturalnie można się go pozbyć – tylko wtedy jednak, gdy wyłączony zostanie mechanizm wibracji.

W świetle – nomen omen – powyższego nie sposób nie zastanawiać się nad tym, czy w Saiteku istnieje choć jedna osoba zajmująca się opiniowaniem projektów, testami prototypów i... pozycjonowaniem produktu na rynku, na którym wyceniony na 199 zł Impact Vibration wydaje się bez szans. **|CDA|**

Impact Vibration Wheel — 4 0 3
- ⊕ pedały
- ⊕ 3 w 1 (PC, PS2, Xbox)
- ⊖ niebieska dioda w klaksonie
- ⊖ mocowanie przyssawkami
- ⊖ śliskie pokrycie koła
- ⊖ słaby efekt wibracji

POWER / DODATKI / ECO
www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Komputery dopasują się do Ciebie – nie na odwrót

Multimedia i cyfrowa rozrywka w coraz większym stopniu opanowują technologie komputerowe, zaś komputery osobiste coraz częściej zaczynają pełnić funkcje domowych centrów multimedialnych. Czy jednak jest to już kres możliwości pecetów jeśli chodzi o tego typu zastosowania? Zdecydowanie nie – większość z nich tak naprawdę nie zasługuje jeszcze na miano prawdziwego domowego centrum multimedialnego. Teraz jednak sytuacja ta ulegnie zmianie.

Wyobraź sobie komputer, który pozwala Ci na oglądanie i nagrywanie programów telewizyjnych i radiowych, odtwarzanie audio, wideo i DVD z najwyższą jakością obrazu i dźwięku i bezprzewodowe łączenie się z Internetem oraz z dowolnym urządzeniem w lokalnej sieci, jednocześnie zapewniając najwyższą możliwą wydajność i podatność na podkręcanie przy jednoczesnym braku hałasu... Zbyt piękne, by było prawdziwe? Niekoniecznie...

Mające niedawno swoją premierę płyty główne ASUS – P5WD2 Premium oraz P5LD2 Deluxe, wchodzące w skład serii AI Life, zaprojektowane zostały z myślą o połączeniu technologii komputerowych ze stylem życia. Unikalne rozwiązania zastosowane w tych płytach sprawiają, że stanowią one znakomity fundament do budowy prawdziwego domowego centrum cyfrowej rozrywki.

Tuner TV i bezprzewodowa sieć w jednym!!!

Zdecydowana większość płyt głównych oferuje stosunkowo niewielką liczbę złączy PCI. Często dochodzi więc do sytuacji, w której skorzystanie z większej ilości kart rozszerzeń staje się niemożliwe. Inżynierowie ASUS-a zmniejszyli nieco wagę tego problemu, projektując kartę, łączącą w sobie funkcjonalność tunera TV/FM i bezprzewodowej karty sieciowej. Użytkownicy chcący wykorzystać oba te urządzenia mają więc do dyspozycji o jeden slot PCI więcej.

Poza możliwością odbioru standardowego, analogowego sygnału telewizyjnego oraz funkcjami rejestrowania wideo (PVR - Personal Video Recording), za pomocą karty WiFi-TV możesz również odbierać telewizję cyfrową w standardzie DVB-T. Także odbiór audycji radiowych nie będzie żadnym problemem. Sterowanie funkcjami TV i FM odbywa się za pomocą wygodnego pilota.

Zgodnie ze swoją nazwą, karta WiFi-TV może również pracować jako bezprzewodowa karta sieciowa, obsługująca standardy 802.11a/b/g. Dzięki temu będziesz mógł bezprzewodowo łączyć się z Internetem, bez użycia kabli udostępniać połączenie internetowe innym komputerom w sieci lokalnej (dzięki funkcji punktu dostępowego) czy współdzielić pliki. Dodatkową zaletą karty WiFi-TV jest jej niezwykle prosta konfiguracja, dzięki której dość dotąd skomplikowane zadanie stworzenia poprawnie działającej sieci bezprzewodowej staje się kwestią zaledwie kilku prostych kliknięć.

Audio bez kompromisów

Prawdziwe centrum multimedialne to jednak nie tylko obraz, ale również dźwięk – i to możliwie najwyższej jakości. Płyty ASUS P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe wyposażono w najnowsze, 8-kanałowe układy dźwiękowe, które w połączeniu z systemami Dolby gwarantują uzyskanie krystalicznie czystego i mocnego dźwięku. Dzięki temu oglądanie Twojego ulubionego filmu czy koncertu z DVD dostarczy niezapomnianych przeżyć nie tylko wizualnych, ale i akustycznych.

AI Quiet – moc bez hałasu

Większość dostępnych na rynku płyt głównych oferuje funkcje umożliwiające podkręcenie parametrów pracy procesora w celu uzyskania wydajności pozwalającej na obsługę aplikacji wymagających wyjątkowo dużej mocy obliczeniowej. Oczywiście także opisywane tu płyty wyposażono w takie funkcje. ASUS poszedł jednak o krok dalej – dzięki zaimplementowaniu w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe technologii AI Quiet parametry pracy procesora (w tym również jego temperatura) znajdują się pod ciągłą, ścisłą kontrolą, dzięki czemu możliwe jest płynne dopasowanie prędkości obrotowych wentylatorów do aktualnego obciążenia systemu. Daje to gwarancję, że np. podczas oglądania filmu czy pracy z aplikacjami biurowymi Twoich uszu nie będzie atakował uciążliwy szum dochodzący z wewnątrz obudowy komputera.

Stack Cool 2 – ciche chłodzenie

Kolejną technologią zastosowaną w płytach P5WD2 Premium i P5LD2 Deluxe jest Stack Cool 2. Jest to korzystające ze specjalnie zaprojektowanej, umieszczonej bezpośrednio pod okolicami procesora płytki PCB rozpraszającej ciepło. Dzięki Stack Cool 2 temperatura niezwykle ważnych dla stabilności pracy całego systemu układów zasilających może być nawet o 20°C niższa. A wszystko to bez jakichkolwiek wentylatorów, a więc całkowicie bezgłośnie!!!

Dwurdzeniowe procesory – moc dla multimediów

Aby móc prawdziwie cieszyć się wysokiej jakości multimediami wymagającymi wykonywania wielu operacji jednocześnie, konieczny jest odpowiedni system, radzący sobie z wielozadaniowością. Dzięki wykorzystaniu chipsetu Intel 955X (w P5WD2 Premium) oraz 945P (w P5LD2 Deluxe), nowe płyty ASUS-a przystosowane są do obsługi dwurdzeniowych procesorów Intel. Układy te zawierają 2 fizyczne rdzenie z dedykowanymi pamięciami L2 cache, dzięki czemu mogą całkowicie niezależnie wykonywać 2, nawet bardzo wymagające zadania jednocześnie bez jakiegokolwiek spadku wydajności.

Płyty z serii ASUS AI Life dają Ci zatem możliwość odbioru TV i radia, cyfrowy dźwięk Dolby oraz łączą Cię bezprzewodowo ze światem. A wszystko to dzieje się przy zredukowanych do absolutnego minimum hałasie i temperaturze. Nie zmieniaj swojego stylu życia dla komputerów – zamiast tego pozwól komputerom z płytami ASUS AI Life ułatwić Ci życie i sprawić, by stało się ono przyjemniejsze!

P5LD2 Deluxe	P5WD2 Premium
Obsługa procesorów Intel ze złączem LGA 775	Obsługa procesorów Intel ze złączem LGA 775
Chipset Intel 945P	Chipset Intel 955X
FSB 1066 / 800 / 533	FSB 1066 / 800 / 533
Obsługa DDR2 711 / 667 / 533 / 400 MHz	Obsługa DDR2 711 / 667 / 533 / 400 MHz
Golowa na 2-rdzeniowe procesory Intel	Gotowa na 2-rdzeniowe procesory Intel

LOGITECH G5
CENA: 299 zł
DOSTARCZYŁ: Logitech
WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

MACIEK JAKUBSKI | NIECH ZWYCIĘŻY LEPSZY

Konkurs SMS

DO WYGRANIA MYSZKA DLA GRACZA LOGITECH G5

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile przycisków posiada Logitech G5?
A. 6
B. 5
C. 8

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.LO.X, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer **7164!**

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 29 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest Logitech, www.logitech-sklep.pl

DANE TECHNICZNE
ODCZYT RUCHU: mechanizm laserowy o rozdzielczości 2000 dpi
CZĘSTOTLIWOŚĆ DZIAŁANIA: do 500 Hz
ŚLIZGACZE: teflonowe (bardzo duże z politetrtafluoroetylenu)
TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
PRZETWARZANIE DANYCH: 6,4 megapiksela na sekundę
MAKSYMALNE PRZYSPIESZENIE: 20 g
MAKSYMALNE PRZYSPIESZENIE: 45-65 cali na sekundę (zależy od podłoża)
DODATKOWO: brak uśpienia (natychmiastowa reakcja w każdym momencie gry), możliwość zmiany czułości myszki „w locie" (także w trakcie gry)
LEWORĘCZNI: nie, tylko dla praworęcznych
PODŁĄCZENIE: styk USB
PRZEWÓD: 200 cm (owinięty materiałem – lont)
INNE: kasetka z ciężarkami pozwala dobrać wagę do preferencji użytkownika

Logitech G5
+ precyzja (2000 dpi)
+ ciężarki
+ świetnie wyprofilowana

− jak już się poplącze kabel, to myszka „pływa"

www.logitech.pl

POWER 8 | DODATKI 8 | ECO 8

Razer **Copperhead vs. Logitech G5**

Niekończącej się batalii pomiędzy Logitechem a Razerem odsłona... trzecia bodajże. Obie firmy zaciekle walczą o „profesjonalnego" gracza i od dłuższego czasu odpowiadają ciosem na cios. Na wieść o nowym produkcie Logitecha pojawia się zaraz „nius" o nowej myszce Razera i odwrotnie.

Walka trwa od kilkunastu miesięcy z różnym skutkiem. Pierwsze starcie wygrał Razer Viper wyprzedzając popularną serię MX 510 głównie za sprawą wspaniałych kształtów i precyzji. Potyczka pomiędzy MX 518 a Razerem Diamondback zakończyła się dla odmiany zwycięstwem gryzonia Logitecha. Zmiana designu MX 518 i minimalnie lepsze parametry przechyliły szalę. I oto, po bodajże roku przyszła pora na trzecie starcie.

Logitech G5 to kolejny krok w kierunku narzędzia doskonałego pod względem precyzji. W przeciwieństwie do MX 518, wyposażonej w mechanizm laserowy o rozdzielczości 1600 dpi, **nowy mechanizm działa przy 2000 dpi**. Tak jak to obecnie w modzie, myszka jednak ma możliwość zmiany dpi podczas gry pomiędzy 400-800-2000. Informuje nas o tym świecąca dioda tuż koło lewego kciuka. Za transmisję danych pomiędzy gryzoniem a komputerem odpowiada złącze USB, a także... dość nowatorsko wyglądający kabel. Przypomina bardziej sznurówkę niż kabel od myszki. Efekt jest taki, że nie dość, iż wygląda to bardzo fajnie, to jeszcze nie ma mowy o tym, by kabel się poplątał i nastąpiła przerwa w transmisji danych. Z drugiej strony, jeśli jednak uda nam się splątać kabel, trudno jest zmusić gryzonia do stabilności. Przez dłuższą chwilę kursor pływa po pulpicie.

Sam gryzoń również imponuje kształtem i budową. Na pierwszy rzut oka przypomina nieco MX 518, ale główna różnica to tworzywo użyte do powstania G5. Boki pokrywa matowy, chropowaty plastik, co oczywiście ma służyć temu, aby spocone palce i dłoń nie ślizgały się. Wizualnie imponuje także środkowa część myszki pokryta plastikiem koloru „zardzewiałego". **G5 wyposażono w 6 klawiszy**, więc pod tym względem Logitech nie bije rekordów. Ale moim zdaniem – to wystarczająca liczba, by poradzić sobie z każdą grą.

Podobnie jak w bezprzewodowej G7, nowością są ślizgi. Do tej pory niewielkie zastąpiono nowymi, bardzo dużymi. Wszystko to po to, by urządzenie działało z jeszcze większą precyzją podczas gry. Wreszcie ostatnią nowością przygotowaną przez Logitecha są... ciężarki. Nie wiem, czy akurat jest to taka niezbędna rzecz – dla mnie, jest to bardziej gadżet niż coś, bez czego mysz nie może się obejść, ale może są gracze, którzy muszą mieć cięższego gryzonia, by wygrywać. Cóż, ja nigdy nie lubiłem grać myszami bezprzewodowymi, bo były dla mnie za ciężkie. Może są i tacy, którzy właśnie lubią, gdy mysz waży dużo?

Razer Copperhead z racji tego, że jest konkurentem G5, ma zbliżone parametry. Wykorzystuje również **mechanizm laserowy o rozdzielczości 2000 dpi**. Podobnie jak w G5, transmisja danych odbywa się przez złącze USB. Tu jednak Razer chwali się, że styk USB został pozłocony, co jeszcze dodatkowo poprawia transmisję danych. Jest także funkcja On-the-Fly Sensitivity pozwalająca na zmianę czułości myszki w trakcie gry. Razer Copperhead ma o jeden przycisk więcej niż konkurent. Zaletą Razera jest również to, że **ma wbudowaną pamięć** (32K) Razer Synapse, co pozwala na programowanie przycisków w konkretnych grach i przenoszenie ustawień pomiędzy komputerami (ważne gdy gracz uczestniczy w LAN Party).

Tu jednak docieramy do sedna sprawy, a mianowicie kształtu Copperheada.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

RAZER COPPERHEAD
- CENA: 279 zł
- DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
- WWW.MMV.PL

DANE TECHNICZNE

ODCZYT RUCHU: mechanizm laserowy o rozdzielczości 2000 dpi
CZĘSTOTLIWOŚĆ DZIAŁANIA: do 1000 Hz
CZAS REAKCJI: 1 ms
PRZYCISKI: 7 niezależnie programowalnych
ŚLIZGACZE: teflonowe Ultraslick
TRANSMISJA DANYCH: 16-bitowa
PRZETWARZANIE DANYCH: 7080 klatek na sekundę
DODATKOWO: tryb Always-On (natychmiastowa reakcja w każdym momencie gry), On-the-Fly Sensitivity (umożliwia zmianę czułości myszki „w locie", także w trakcie gry)
ROZMIARY: 12,80 x 6,35 x 3,91 cm
LEWORĘCZNI: tak, kształt dostosowany zarówno dla osób prawo-, jak i leworęcznych
PODŁĄCZENIE: pozłacany styk USB, dla poprawy przesyłu danych do komputera
PRZEWÓD: 213 cm (elastyczny)
INNE: pamięć flash 32 KB

Razer Copperhead

- ⊕ niezłe parametry
- ⊕ ładnie się świeci
- ⊕ wbudowana pamięć ustawień
- ⊖ koszmarnie wyprofilowana (kanciaste gumki po bokach)

POWER	DODATKI	ECO
7	5	6

www.razer.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Jeśli Razer twierdzi, że jest to mysz dla „ultymatywnych" graczy, to ja przepraszam. Niemal każdy w redakcji stwierdził, że nie pasuje mu do dłoni, część twierdziła, że jest **wręcz bardzo niewygodnym narzędziem**. Denerwujące są kanciaste wypustki na bokach, które poza tym, że świecą na niebiesko, uciskają palce, gdy trzymamy mysz podczas gry. Jeśli chodzi o boczne przyciski, to wszystkie cztery (po dwa na każdym boku) są tak zrobione, że nie ma siły, aby przypadkiem w czasie gry ich nie wciskać. Nie jest tak jak w G5, w której przyciski są nad kciukiem, więc nie ma mowy o przypadku. Tu są dokładnie pod kciukiem, do tego tak wyprofilowane, że mimowolnie wciska się je przy byle jakiej okazji.

Chociaż producenci szykowali się na kolejny bój, prawda jest taka, że obie myszki są zbliżone parametrami, ale różnią się diametralnie komfortem gry. **G5 jest urządzeniem niemal pozbawionym wad.** Owszem, nie jest to jakiś przełom – dalej będę twierdził, że lepiej jest zakupić MX 518 ze względów czysto ekonomicznych. Ów model jest o jakieś 100 złotych tańszy, a pod względem parametrów G5 jakoś specjalnie nad nim nie góruje. W zasadzie oprócz ceny jedynym minusem G5 są sporadyczne przypadki „odpływania" kursora. Kilka razy podczas gry zdarzyło mi się, że kursor „odjechał" z centymetr, ale to pewnie dlatego, że w ferworze walki poplątałem kabel. Wady Copperheada już wymieniłem – trudno jest grać, gdyż nijak nie da się ułożyć ręki. W tym pojedynku G5 wygrywa w cuglach. **|CDA|**

drukarki tanie w eksploatacji...

Epson Stylus D68 Photo Edition

- najnowsza na rynku, bardzo szybka drukarka atramentowa foto A4
- najnowsze tusze DURABrite Ultra zapewniają wydruki wodo i światło odporne na każdym papierze (w tym papierze foto)
- rozdzielczość druku 5760* dpi, druk do 17 str / min
- tusze DURABrite Ultra w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie

Epson Stylus DX3850

- drukuje, skanuje i kseruje 3 w 1
- 4 osobne tusze z kolorami minimalizują koszty eksploatacji
- najnowsze tusze DURABrite Ultra zapewniają wydruki wodo i światło odporne na każdym papierze (w tym papierze foto)
- rozdzielczość druku 5760* dpi, skanowania 600 dpi
- druk do 18 str / min, kopiowanie do 14 str / min

DURABrite Ultra
INDIVIDUAL INK

* rozdzielczość druku uzyskiwana na odpowiednich mediach
** koszt pojedynczego tuszu w opakowaniu multipack

EPSON Deutschland GmbH Spółka z o.o.
Oddział w Polsce ul. Bokserska 66
02-690 Warszawa
infolinia: 0 801 64 64 53 (29gr/min)
www.epson.pl

EPSON®
EXCEED YOUR VISION

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD w cenie 153 zł
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz 89,40 zł,
w prenumeracie oszczędzasz 12,90 zł

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD-Action + PC Format z CD lub DVD
w cenie 259,90 zł
Za 12 wydań z DVD - CD-Action i PC Format
w kiosku zapłacisz 381,60 zł,
zamawiając pakiet oszczędzasz 121,70 zł

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD-Action + PC Format z CD lub DVD
w cenie 137 zł
Za 6 wydań z DVD - CD-Action i PC Format
w kiosku zapłacisz 190,80 zł,
zamawiając pakiet oszczędzasz 53,80 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i Internetu. W każdym numerze CD lub DVD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

MM718 SCROLL MOUSE

MM718 Scroll Mouse, firmy Manta Multimedia, gwarantuje precyzję przenoszenia ruchów dłoni na ekran monitora. Myszka została wyposażona w programowalną rolkę, dzięki której możliwe jest przewijanie, przybliżanie i oddalanie obrazu. Funkcjonalność i wysoka jakość podzespołów urządzenia zostały zamknięte w ergonomicznej i eleganckiej obudowie.

Producentem MM718 Scroll Mouse jest firma Manta Multimedia, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzęt klasy Common.

www.manta.com.pl

Symbol: FLA

Flash 5
Projektowanie ciekawych stron WWW. Tworzenie grafiki wektorowej i bitmapowej. Tworzenie i sterowanie animacją.

Symbol: LEK

Lektury
Pełne teksty 52 lektur szkolnych z omówieniami.

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ☐ w cenie ☐

Wybieram następujący prezent: MYSZKA ☐ FLA ☐ LEK ☐

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapeczka ☐ smycz ☐
oferta grudzień 2005

Zamawiam numery archiwalne ☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy / Miejscowość / Kraj

Telefon kontaktowy / e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________
podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty / Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ________

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,** każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Dzwoń przez ten numer za granice!

- połączenia **międzymiastowe**
- **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- zawsze stała cena **0,71** zł / min. (**0,58** zł + VAT)

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,71 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,71 zł

JAK DZWONIĆ?

1. Wybierz numer **0 708 177 177**
2. **Połączenia międzynarodowe** Wybierz **00+numer kierunkowy** / **Połączenia międzymiastowe** Wybierz **0+numer kierunkowy**
3. Wybierz **numer docelowy**
4. Rozmawiaj **71 gr** za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**.

*plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
**cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

ACTION REDACTION

Hej, czy wiecie/pamiętacie, że tej rubryce właśnie stuknęło 9 lat? Zdumiewające – że wam się ciągle chce ją czytać, a mnie nadal bawi jej tworzenie... Cóż, niech to nie ulega zmianie przez kolejne lata. :)

Polska reakcja na nową cenę.:/

Witam! Bez wstępniaków: nie podoba mi się zmiana CDA. Nie podoba mi się, że za cenę 5 zetów mniej nie dostaję pudełka do DVD tylko beznadziejny kartonik..:/

Za 5 zł możesz sobie kupić kilka pudełek i jeszcze na gumę do żucia zostanie... No ludzie, JAKIEŚ oszczędności trzeba było jednak w CDA w związku z obniżką ceny poczynić. Wybraliśmy OPAKOWANIE pudełek – problem chyba trzeciorzędny w sumie...

Nie podoba mi się, że CDA nie jest pakowany do folii – jak do tej pory.

Kiedyś też nie było i jakoś nikt nie narzekał.

Nie podoba mi się, że płyta w CDA w kartoniq wygląda jak z Pani Domu.

A ja zawsze myślałem, że ważne, co w piśmie i co na płytce – a nie jak to wygląda...

Zamiast qpić pismo w sklepie mogę iść do Empiku i sobie całe przeczytać za free.

I jeszcze narzekasz? :) A dzięki temu nie kupujesz kota w (foliowym) worku.

Ale nie mam czasu jak inni. Nie podoba mi się, że pismo, które do tej pory było pakowane w folię, i miało płyteczkę w pudełku – teraz zrezygnowało z tych udogodnień tylko po to, by obniżyć cenę; by zbliżyć swój pułap cenowy do tabloidów.

Artur

Widziałeś kiedyś tabloid za 15 zł? Bo do tej pory najdroższy nie kosztuje nawet 2 zł... :) A w ogóle to większość się cieszy, ale naturalnie znaleźli się i tacy, którzy uznali, że obniżając cenę jesteśmy... złodziejami, bo skoro teraz obniżyliśmy, mogliśmy i rok temu, a to znaczy, że przez ten rok okradaliśmy ludzi z 5 zł miesięcznie itd. Ale na szczęście jednak podobne marudy stanowią nieliczną część społeczeństwa... A tu reakcja typowa. :)

Od 15 lat naprawiam.... eeee, a nie, to nie to. Co to ja miałem... a tak, już wiem :) Tym razem toście przesadzili, no jak tak można?? Ja rozumiem, w Polsce dobrobyt, ład i porządek ogólny, miód i mleko na ulicach płynie, ale żeby TAK cenę obniżyć?? Toż to się w głowie nie mieści!! CDA powinno być teraz wydawane z hasłem: „Teraz uzależnisz się taniej" :) To prawie jakby wprowadzić w Pomrocznej ceny piwa z Czech :) Dla mnie rewelka, ale już słyszę te głosy anty-fanów, jak to CDA pada na pysk i ratuje się obniżką ceny, tja...

Rbrzeziński

A niech se gadają, co im innego zostało... Zresztą macie, oto i typowa reakcja antyfana.

Buehehehe!!! Smugleże i cała redakcjo CDA. Starzejecie się i stajecie się nudni, oprucz tego pełne wersje gier są beznadziejne, nudne i stare. Ludzie was przestają czytać i dlatego obniżyliście cenę gazety. Porażka!!!

Totalna. Tysiące ludzi co miesiąc właśnie po to wydają kasę, by napawać się naszą klęską...

Hm :)

Postać w źle skrojonej marynarce z trudem wpełzła po kilku stopniach aby dotrzeć do swojego celu: mównicy. Obok mikrofonu stała szklanka z przezroczystym płynem a po prawej zagryzka. Widząc tłumy w owalnej sali (jakieś trzy osoby) chwycił szklankę i wypił kilka łyków. Gorący napój rozlał się po żołądku. Mężczyzna poprawił swój biało–karmazynowy krawat zapukał w mikrofon, odchrząknął i rozpoczął przemówienie: „Wysoka Izbo, Szanowny Panie Marszałku... W imieniu mojego klubu chciałbym poruszyć kwestię często poruszaną... ten tego..." Tu mężczyzna rzucił spłoszone spojrzenie na salę, ale spośród 4 osób (jedna wyszła) 3 spały a jedna rozwiązywała krzyżówkę. Po raz drugi zamoczył usta w szklance, przygryzł ogórkiem i kontynuował. „Poruszaną na łamach opiniotwórczej gazety LUB CZASOPISMA, mówię tu oczywiście o CD-A. Rozgorzała tam ostatnio dyskusja na temat: co lepsze konsole czy PC– ty?? W imieniu pana przewodniczącego Andrzejka (Oby-Żył-Wiecznie!) pragnę wyrazić swoją opinię. (...) Mężczyzna postawił pierwszy krok w kierunku schodów, gdy jakaś opalona postać zaczęła na niego krzyczeć i wymachiwać rękami. Mężczyzna zawrócił nachylił się do mi krofonu i powiedział: „Aha... I najważniejsze. Premier Smuggler musi odejść!"

PS: Autor ma świadomość że list jest za długi.

Już nie.

PS2: Autor ma świadomość słabości swojej interpunkcji, z którą poznać się nie ma zamiaru.

Znam ten ból.

PS3: Autor chętnie przyjmie etat w redakcji. W zamian za etat jest skłonny oddać nerkę. Nieużywana zdrowa.

Sorki, ale wolę twój mózg. Mam przynajmniej gwarancję, że to niemal nówka, nieużywany. :)

PS4: Autor ma świadomość, że po przeczytaniu listu nikt nie uwierzy że nerka była nieużywana.

Ale że łepetyna tak, to i owszem.

PS5: Autor przeprasza za rozmaite literówki, których poprawić nie zamierza.

Ja też nie.

PS6: Autor ma nadzieję, że doprowadza tymi peesami Osobę czytającą do wściekłości.

Wprost przeciwnie, to najlepsza część tego listu.

PS7: Autor czerpie z tej nadziei duuuużą przyjemność. :-)

Autor

A jak Nadzieja będzie przy nadziei, wówczas będzie płacz i lament, co? Tak instrumentalnie traktować kobietę? Wstydź się!

Panopticum

Dawno, oj, dawno nie było listów od zwolenników piratów. Już się niepokoiłem, że wymarli albo co gorsza – zmądrzeli... ale nie. Uffff...

W kwestii piractwa, trzy słowa do redaktora naczelnego i redakcji: owszem, jak najbardziej. Dlaczego? Główne argumenty przeciwko kupowaniu gier bez licencji to oszustwo i przejawianiu braku szacunku dla pracy włożonej przez producentów. Odpowiadam, że w kraju, w którym pracy ludzkiej nie szanuje nikt od rybiej głowy aż po ostatnie ości, kierowanie do ludzi takich argumentów jest nie na miejscu.

Na drzewo z taką argumentacją. Jeśli chcesz zmian – zacznij od siebie. Każdy może powiedzieć *„ja nie będę kradł, dopiero jak inni przestaną"* i w efekcie nikt nie przestanie. Sam fakt, że polityk X wziął łapówkę, wcale nie oznacza, że z tego powodu ty możesz zaje*** odtwarzacz z cudzego samochodu albo i sam samochód. Dresiarskie myślenie!

Jeżeli przy tym traci państwo, to bardzo dobrze – przynajmniej tyle można im zrobić.

Bo państwo to oni? Nie, państwo to my!

Tak to ma wyglądać – jeżeli rząd czy producenci chcą szacunku, sami muszą go okazać.

Tak, rozdając ci oryginałki za darmo. A premier cię powinien dodatkowo w dupę pocałować. Jasne...

A o szacunku producentów do kupujących można powiedzieć tyle, że jest rzadkością (Painkiller), ponieważ w większości przypadków oszukują w zapowiedziach, przy promocji, wciskając podlakierowane to samo jako rewolucję i nową jakość. Przykładem może być Hitman: Contracts, gdzie z wiarygodnego źródła (zapowiedzi CDA) czytamy „Hitman: Contracts zupełnie nowy fotorealistyczny strzelanie przez ściany symulacja kości" nowy silnik itd. Gra ukazuje się, silnik jest kilkuletni, misje wykonane chyba gorzej niż w dwójce (prosto z ps2?), cena oczywiście urzędowo powyżej stu złotych.

Myśl miesiąca:

My śle nieoost rychlask achpo wod ujetr udnościzczy taniem!!! (Nie rozumiesz?? To czytaj ponownie, aż do skutku!)

To trzeba było poczekać na recenzję i nie kupić. Proste? Po to jesteśmy, żeby weryfikować to, co obiecują producenci. Co? Aha, CDA też za drogie, bo kto to widział, żeby za 15 zł pismo sprzedawać, kiedy za to 3 piraty będą? No tak...

Niedługo potem to samo wiarygodne źródło podaje „Blood Money – nowy, lepszy Hitman, niespotykane cuda wyciągnięte z nowego silnika" (też na ps2) Nie „Kłamcy z IO Interactive znowu obiecują nie wiadomo co wizualnie i może i tak będzie co jawi się jednak wątpliwym zważywszy na 4 mega video ram które też to musi uciągnąć i 32 systemowych, które musi uciągnąć resztę. Duńczycy znowu robią z nas idiotów, tak jakby mieli mało zarobić na wersji konsolowej".

Można i tak pisać recenzje, nie powiem. Tylko na dłuższą metę to bardzo frustrujące jest – prawie jak lamenty pewnych polityków, że przyjdą Niemcy/Żydzi/masoni/liberałowie i uśpią połowę emerytów, a resztę rozstrzelają. Ileż można na jednej nucie wygrać melodii?

Widać tu Wasz raczej delikatny i wyrozumiały stosunek do producentów, którego nie wykazujecie w stosunku do tych który piszą o piractwie w perspektywie zwykłego braku pieniędzy(„nie masz – nie graj").

Nie mam szacunku dla złodziei i mieć nie będę.

I pomimo tego że nie jest to argument, to wierzę że machina reklamowa zrobi swoje, szczególnie jeżeli chodzi o nastoletnich graczy, i ci biedni ludzie robiący gry jednak wyjdą na swoje.

No tak, ukradnę se te auto, Japończycy sprzedają ich miliony – i tak przecież wyjdą na swoje. Diler też. A właściciel też nie biedny, skoro legalnie kupił taką wypasioną brykę – więc można kraść.

Jeżeli chodzi osobiście o mnie, to posiadam oryginałów całkiem sporą półkę, głównie takich które pokazywały że można w Polsce wydać nową grę za sumę poniżej 100zł. Byłbym też bardziej niż szczęśliwy gdybym mógł kupować gry i oprogramowanie drogą legalną. Co mnie zatem powstrzymuje? Powstrzymują mnie ceny: podzespołów komputera, windowsa xp, którego mam legalnie (400 zł Panowie, oczywiście waszym zdaniem wszystko jest w porządku)

Nie jest w porządku, ale nikt cię do zakupu nie zmuszał (jest Linux? Jest!). Znam panie, które płacą 400 zł za malutką buteleczkę alkoholu z rozpuszczonymi esencjami kwiatowymi, z nadrukiem np. 'Givenchy'. I uważają, że się to opłaca.

no i oczywiście, samych gier. Przykro mi, ale nie wydam 150 złotych na grę którą zobaczę co najwyżej w detalach średnich i w niskiej rozdzielczość, do tego w spokojnych momentach.

No tak, bo nie można kupić pirackiej karty graficznej za 80 zamiast 1800 zł, to będę oszczędzał na oryginałkach. Pogram se na piracie, tam mi niskie detale nie będą przeszkadzać. Pirat tak jest zoptymalizowany, że na Rivie TNT 2 pójdzie, a oryginał na najnowszym Radeonie szarpie...

Chcę korzystać z pełnoprawnego produktu, a że producent mi tego nie zapewni, muszę się o to postarać sam poprzez dokupywanie kolejnych coraz to droższych podzespołów.

Ja cię nie mogę. To twoim zdaniem w pudełku z grą powinien być też nowy procek i karta graficzna, która podźwignie gierkę? To może kup sobie konsolę, pozbędziesz się problemu z hardware'em (choć już widzę to miauczenie, że gierki na nie po 200 zł!).

Jako że ceny proponowane przez nvidia i ati stoją na astronomicznych poziomach, proces rozbudowy komputera musi potrwać, a i tak wiąże się z wieloma wyrzeczeniami. I co, mam grać tylko w pasjansa aż do spłaty kredytu?

No pewnie, że nie. Ukradnij se coś.

Może jeszcze nocna zmiana, wtedy to mnie może będzie stać na PCtowe granie w polskich warunkach, a Wy sobie wesoło oskarżacie ludzi którzy korzystają z pirackich kopii gier o wspieranie mafii, reketerów, dilerów, alfonsów i nie wiadomo kogo jeszcze. To wszystko prawda,

No, odrobinka szczerości na końcu...

ale trzeba spojrzeć na kontekst w tej sytuacji – zamiast być potępionymi jako bandyci, piraci wyrastają na robin hoodów dzięki którym większość której zwyczajnie nie stać na gry komputerowe (a zwłaszcza na gry i komputer naraz) może się nimi cieszyć.

Też mi Hoodzi. Chyba w uszach. Kradną cudze, zero kosztów właściwie, więc

KOCIAK MIESIĄCA

SCHWYTANE W SIECI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie

Antyfani (choć nie tylko) o zmianie ceny CDA

• Ludzie smuggler was zahipnotyzował chyba... Przecież to niejest żaden bajer. CDA powinien mieć taką cenę od kilku lat... a że chciał kroić ludzi i dopiero teraz sobie uświadomił, że na rynku jest niebezpiecznie i trzeba działać to przerobił to na wielką niespodziankę...

A do tego sprawił, że odtąd bardziej śmierdzą wam skarpetki!!! (Trzeba piętnować te obrzydliwe i złodziejskie praktyki CDA i Smugglera, prawda...)

• Blackhand: Marudzenie na podwyżki rozumiem, ale marudzenia na obniżkę i to TAKĄ, to chyba nie zrozumiem – proponuję każdemu, który zacznie narzekać na tę obniżkę ceny zrobić płukanie migdałków (betonem;)).

• Oj dzieci, dzieci nie macie pojęcia co to znaczy ciekawa recenzja, interesująca zawartość. Typowe stado idące za komerchą: bo kolorowe, bo dużo stron po XXX pełnych wersji, po XXX CDków. Ale wszystko jakieś takie puste...

Jak się nie umie czytać, to się tylko kolorki, obrazki i CD-ki widzi, a strony mu się puste wydają... staruszku.

• Z takim poziomem jaki prezentują to nic dziwnego, że obniżają cenę... Artykuły na 6 stron z czego 5/6 to obrazki i screeny... żałosne recenzje i oceny (pewnie oceniają z myślą o daniu gry jako pełna wersja)

Oj, boli ta obniżka antyfanów, ale nic poza tym, co ględzą od początków istnienia CDA, wymyślić nie mogą. To przykre, nie sądzicie? Może się skrzykniemy i wymyślimy im jakieś ORYGINALNE teksty anty-CDA, żeby mieli co powtarzać przez kolejne 9 lat? :) Swoją drogą – czym się różni screen od obrazka, wiecie może?

• Obniżą cenę, wykoszą w drobny mak cala konkurencje i – gdy będą monopolistami – podniosą cenę do trzech dych :(

• Xazaxus: ...A Smuggler przy akompaniamancie bębnów mosiężnych wstąpi na Tron Ciemności, będzie się pławił we wrzaskach antyfanów, skwierczących na stosach niczym szaszłyki na patelni. Nie mogę się doczekać! :o

No ale ten koleś ma typowe polskie podejście: podwyższają cenę? Złodzieje! Obniżają cenę? Oszuści, chcą wykończyć konkurencję... Nie podwyższają i nie obniżają? Debile! Nie dbają o czytelników, nie rozwijają się...

• Dzieki Smuggi!!! Super prezent (ta cena!!!)... Po prosty Wy jesteście najlepsi!!!!!!!! P.S. Szef też to czyta... dowiedziałem się przed chwila!!!!!!!

No to możesz śmiało w pracy czytać. :)

• fearon: Jak ktoś wdział chłopaka chodzącego po ulicach Płocka i wrzeszczącego, o tym, że CDA kosztuje piętnaście złotych, to byłem ja.

• Wiec ja mowie – nie będę kupował tego taniego szmatławca! O! Albo mi tu cenę podniesiecie taka jak była, albo się rozstaniem! :)

• Nudne recenzje kiepska jakość i wogóle takieś jakieś to bezpulciowe jest.

Bezpołciowe raczej, bo połcia słoniny to w CDA nigdy nie daliśmy...

• Miałem kupić sobie komórkę, brakowało mi 30 zł. Dziś będzie mi brakować 45zł:)

– Komórę zabierze ci jakiś dres, a CDA raczej nikt nie ruszy, bo oprócz obrazków jest tekst do przeczytania. A nie każdemu się chce nadwerężać mózgownicę z tego powodu.

Różności

• Marcin998: [CDA to] Naj głupsze czasopismo świata!!!!!!!!!!!!!!!!!

Audiotele! Ten numer obok twojego imienia to:

a) Klasyfikacja w teście na inteligencję przeprowadzonym na 1000 osobach (dwie nie przyszły na egzamin)?
b) Numer, na który należy dzwonić, jak tylko coś powiesz?
c) Liczba razy, w których nazwano cię patafianem w ostatnim miesiącu?

Nagroda w audiotele jest darmowa lekcja stopniowania przymiotników (plus kurs ich pisowni gratis!!!)/ Dzwoń już teraz!!! (Na 999!)

• rybek: AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!! Nowe CDA w świetnej cenie a ja go nie mam?!? Jak mogłem zapomnieć, że to DZIŚ ten d-day na kioski! *odgłos bicia się po głowie gumowym kartoflem*

A tu wymiana zdań w wątku poświęconym konkurencyjnemu pismu. Nie, nie taka, jak oczekujecie... :)

• W CD-A napisali że XXX jest gorsze od części pierwszej. Tak więc kupiłem sobie (...) pierwszą część ale drugiej nie zamierzam.

– Jakby w CDA napisali, że za tydzień spadnie śnieg też byś uwierzył?

– ...no pewnie :)

Hm, może by tu kandydować w wyborach? Jak się ma taki zdyscyplinowany elektorat? :) (Bo to było napisane we wrześniu...)

A tu zaczęło się od opinii na temat CDA, a potem rozwinęło tak, że hej... Doceńcie styl i ortografię. :)

Heh,Kupowalem CDA duzo ponad rok,jakies 18 numerwo i zdazylem zauważyć jedno...CDA to szit!!!

Łał! Już po 18 numerach?! Kurczę, refleks rewolwerowca!

Tylko zatwardzoiali pecetowcy którzy nigdy niemieli,powtarzam niemieli żadnej z konsol,wypowaidahja sie w ten sposób,

Powiedz to Allorowi (Xbox, PS2), Gemowi (jw.), Hutowi (to samo + PSP) itd. A na zatwardziałość podobno dobrze jeść gotowane jabłko albo zrobić sobie lewatywę...

a co ma konsola do czasopisam..a ma,bo wtedy kupuje się prawdziy style,nidaja żadnych CD bo niemusza,

Bo *nimogą* dawać :), prócz jednego oficjalnego magazynu...

oni potrafią tak pisac,robią takie jajca,i mama mega poczucie humoru...nieto co sztywne cda,sami mówicie że kupujecie je dla CD,nikt tu niemowil o mega fajnych artykulach,które są sztywne i nic więcej....

Łeeee, tylko sztywne? A drętwe, nudne, źle napisane to gdzie?! Jak śmiałeś to pominąć! Toż to kluczowy tekst w Biblii Antyfana!

sam to wiem bo jak już mówilem kupowałem to z 18 razy i tyko z początku je czytalem!!,potem już mi się niechciali,cos mnie ospychalo..oni niemajatego czegos,,to poprostu sztywniaki trzymajce sie rgeulaminu...

A dokładniej regulaminu działań piechoty na polu walki z roku 1845. A na razie trzymam się też jednocześnie za głowę i brzuch, bo mnie aż *ospycha*...

Ja miałem konsole z 3 lata ponad i wiem co to mieć i grac na konsoli i mogę się na ten temat wypowiadac,nie to co jacyś tam pececiarze którzy w życiu nieieli i uważają że do gier najlepszy jets PC->heh to istny chlam!!! Żeby cieszyć się nowymi grami i ch możliwościami trza co ok 1/2 roku dokuwyac sprzęt,nitk mi tu niepowie że nietrzeba! Mowie o maksimum możliwosci,któr na konsoli spokojnie w sobie zagrasz i masz na niej najnowsze i najlepsze gry!!! PC nadaje się tylko do FPS i RTSmto tyle!!! Reszta to konwersje z konsol!!! Wiem bo mam PC 2 lata

I jeszcze nie nauczyłeś się trafiać we właściwe klawisze?

i teraz będę kupował PS2. Niepowiem PC jest bardoz dobry do innych rzeczy ale niefo gier... niestety,trza spojrzeć prawdzie w oczy i tylko zakompleksioni Pc'ciarze będą uważać inaczej,a dlaczego??? ->dlatego ze nawet niepowinni się na ten temat wypowiadac,bo niemaja doświadczenia i stycznosci z temat jako całym Niegales,niemiales to się niewypowiadaj! narqn

Naprawdę muszę to komentować? Cóż, niegalem to i zamlikne rylon awieki. :)

• Adie13: Przed snem czytam sobie stare AR i dzięki temu nie mam kłopotów ze snem (idąc spać kładę się z świadomością, iż są więksi nieudacznicy i idioci ode mnie.

Po liście powyżej będziesz miał baaardzo słodkie sny, jak mniemam.

mogą ukradzioną rzecz odsprzedać za 1/10 ceny i jeszcze na tym sporo zarobić. Ciekawe, czy nadal byś ich popierał, jakby który ci się włamał do chałupy, ukradł komputer i sprzedał go komuś, kogo nie stać na jego zakup, np. za 50-150 zł?

Winnych można wskazać – jeżeli karta graficzna kosztuje 200 USD w Stanach, to w Europie przeliczają to na 200 Euro, co w Polsce zdaniem dostawców/ sprzedawców daje co najmniej 1000 złotych.

Każdy pośrednik chce w końcu zarobić. Dziwne? W takim razie kupuj za pomocą Netu w USA za 200 $, kto broni? Naturalnie w razie czego zarezerwuj ze 100 $ na przesyłkę (z ubezpieczaniem i cłem), gdy np. karta padnie i będziesz musiał ją wysłać do naprawy gwarancyjnej. Ryzyk-fizyk, coś za coś...

W Stanach mają tańszy sprzęt i gry na tym samym poziomie cenowym co ileś tam razy biedniejsza Polska, co polscy wydawcy (w większości) mają gdzieś.

Emigruj do USA. Tam dolary leżą na ulicy. To prostsze, niż oczekiwać, że ktoś zrezygnuje ze swej marży, pracując za darmo, byle tylko ci zrobić dobrze.

Wy oczywiście cokolwiek byście nie myśleli, i tak musicie swoje napisać. Od kondycji gaming industry zależy wasze zatrudnienie, ale nie moje, więc chociaż w ramach zasobów finansowych staram się kupować oryginały, to nie mam najmniejszych skrupułów w używaniu piratów, przynajmniej dopóki wydawcy nie spuszczą z tonu.

Katulu Fatański

Tłumacząc owe górnolotne gęgolenie na polski: *„będę kradł, bo tak mi bardziej pasuje i już, a resztę mam w dupie"*. Nie ty jeden, ale na szczęście coraz więcej jest w Polsce ludzi normalnych, którzy NIE uważają, że kradzież jest OK, pod warunkiem że to my kogoś okradamy. Pozdrów Kalego, mister.

LUDZIE & LUDZISKA

Pozwoliłem sobie przetłumaczyć zdanie „Twe ekstremalne impoderabilia egzamplifikują w mym ego dytyrambiczną akronimiczność w aspekcie gnostycznym." którym to potraktowałeś kolesia z Frustrat Zone w numerze 10/05. TO SIE KUPY NIE TRZYMA!!!!!!!!

Bo tylko głupi się trzyma kupy! Ani to twarde (za bardzo), ani poręczne, a i nieprzeciętnie głupio to wygląda, jak ktoś się kupy trzyma, przyznasz. :)

(...) Co razem w sumie daje w wolnym tłumaczeniu „Twoje ekstremalne nieuchwytne rzeczy wyjaśniają w mym ego wychwalanie akronimu (???) w aspekcie filozoficzno-religijnym?" – Weź mi to wytłumacz, bo nie kumam tego zdania.

Ja też nie. Po prostu chciałem coś zabełkotać, żeby bardzo mądrze zabrzmiało – wiedząc, że 99% ludzi, którzy tego nie pojmą, nie będzie się chciało sprawdzać w słownikach, co to

Wrażenia z Anglii

Wpadłem do Anglii na rok, a może i dłużej. Opiszę jak tutaj wygląda sytuacja z grami. Jestem w malej miejscowości, prawdziwym zadupiu: Shipley, koło Bradford, niedaleko Leeds. W zasadzie Shipley to taka dzielnica Bradford. Nawet tutaj, w takiej dziurze jak Shipley jest profesjonalny sklep z grami. I to na wszystkie platformy! Jest w nim wszystko co tylko prawdziwy gracz moze sobie wymarzyć: gry, plakaty, gadżety, figurki z postaciami, kontrolery i tysiąc innych pierdol. A Shipley jest przecież malutkie. W Polsce cos takiego jest nie do pomyślenia! Jestem z Gliwic. To duże miasto. Jedyny sklep z grami to Empik. Był kiedyś tez sklep w Centrum Handlowym, ale został zlikwidowany. Bradford, miasto kilka razy mniejsze niż G-ce. Sklepów z grami jest cale zatrzęsienie. Prawdziwy raj dla graczy. Gdzieś na ogromnym, 42" ekranie prezentowany jest Juiced, niezbyt efektowna gra. Z głośników leci muza, a wszędzie pełno luda. Jedni tylko oglądają, drudzy kupują i to po kilka tytułów naraz! Ostatnio w jednym z takich sklepów kupiłem grę zapomnianą przez świat a i nie doceniona tez przez was, niestety. Światło dzienne ujrzała w 1997 roku. Zwie sie Comanche 3. Moim zdaniem 8/10 to niedocenianie tak świetnej gry. Pamiętam jak katowałem ją ponad 5 lat temu. Strasznie mi się podobała. Myślałem już, że jej nie kupię. Wszedłem do jednego ze sklepów i widzę – leży C3 za 1,99 funta (ok. 12 zł). (...)_

Mam pytanie. Można zaprenumerować CDA do Anglii?

[???]

Leeds, Leeds... Nie ma takiego miasta, jest tylko Legnica, Lidzbark i Lądek Zdrój! Więc nie można! A tak serio: Anglia to wprawdzie straszna prowincja, gdzieś na krawędzi Europy, ale jednak dość blisko Wrocławia, więc nasz kaganek cywilizacji jakoś tam dociera.

znaczy. Ale będą mieli szacun dla kogoś, kto używa tak wielu mądrych i trudnych słów. Podobnie robią politycy podający rozmaite „fakty" i obiecujący gruszki na wierzbie. I to działa...

Wiesz co? bodajże wczoraj (tj. w niedzielę) czytałem sobie po raz kolejny najnowsze cda, a dokładniej AR. Czytam L&L, patrzę, O KURDE MÓJ LIST. Normalnie ręce odpadają. Mam to cda już 3 tygodnie i dopiero teraz mój własny list zauważyłem. A najlepsza była moja pierwsza reakcja... zaschło mi w gardle.

RAMON

Smugg mam nową podpuchę: Ten list wydrukujecie :-)

Rog@l

No i zadziałała... *tałatała!* (Właśnie zjechałem na tyłku po schodach... nie czytajcie listów na klatkach schodowych!) :) Ale tylko ten jeden raz.

Cześć. Nie wiem od czego zacząć. Może tak – jestem blondynką, więc to wszystko wyjaśnia. Hehe. Ostatnio po pysznej kolacji z moim chłopakiem (jajecznicy, robionej oczywiście przez niego...) postanowiłam iść do klopa... Dobra siadam, patrzę a tu nowe CDA. Otwieram, standard – AR czytam, czytam, a tu z zza drzwi słyszę głos chłopa: Róża co ty tam robisz??? Hehe no to ja że czytam CDA. Mija 10min. znów słyszę: „Wyjdź! (i płaczliwie) Albo mi się chociaż posuń...." Totalna olewka, czytam se dalej. Z klopa wyszłam po skończeniu całego AR, na luzie i przejrzaniu całej gazety.

Róża :)

Wolę nie pytać, czym wówczas pachniał twój facet, ale mam wrażenie, że na jego widok wykrzyknęłaś 'Oh, shit!!!'.

Piszę w sprawie czasopisma xxx. We wszystkich kioskach pytałem mówiąc „poplose xxx" miałem zawsze odpowiedź „jakie 3 iksy o co chodzi?". Potem zobaczyłem (w CDA), że niektórzy mówią, że i tak xy lepsze. Więc też szukałem tego czasopisma, ale na marne :(... Może to tylko we Wrocku sprzedają? Bo ja w Wawie mieszkam (konkretnie to koło Warszawy ale kiosków to w Warszawie szukałem). Jeśli moglibyście to skserujcie mi te czasopisma. (Broń boże nie przysyłajcie xyx, słyszałem że kiepskie.)

Mhm, to są pisma dla dorosłych...

Urodziłem się w roku 1932 w małej wsi pod Budziszynem. Od jakiegoś czasu jestem na emeryturze. Ostatnio mój wnuk – Maciej, pokazał mi wasze czasopismo. Kiedy w 1939 roku Niemcy wkraczali na teren Rzeczypospolitej nigdy bym nie pomyślał, że będę czytał czasopismo należące do nich i co gorsza będzie mi się ono podobało! Na razie nie rozumiem wielu pojęć, typu: „engine", „skrypty" oraz większości działu sprzętowego, ale uczę się. „Nie matura lecz chęć szczera zrobi z ciebie ProPlayera(cokolwiek by to znaczyło)" mawiam. Moja ulubiona gra komputerowa to Chessmaster. Maciej mawia, że ma słabą „grafę". Ale pewnie wy to wszystko wiecie. Czy moglibyście stworzyć specjalny dział dla nowych czytelników, aby mogli lepiej poznać pismo i język graczy?

P.S. Moglibyście dać więcej zdjęć Blood Rayne?

kpt. Piotr z Gwdy Wlk.

Tylko po przesłaniu zaświadczenia od lekarza, że ma pan ciągle odpowiednio zdrowe serce. Fajna podpucha. :)

Gdzie jest pień?

Nie, żebym coś do Was miał, ale po lekturze Waszych recenzji czuję pewien niedosyt informacyjny. Niby ładne, zgrabne recki, ale... No właśnie. Jakby to Wam...tak obrazowo... Ok, już mam. CDA to wielki, piękny las, z kilkoma jeziorami o niezwykłym, bo idealnie kolistym kształcie, każde z małą wysepką na środku. Drzewa, niezwykle dorodne, to recenzje. liście, to piękne opisy, błyskotliwe dygresje, obrazowe porównania, klamry, epitety, wykrzyknienia, apostrofy, antropomorfizacje, elipsy, aluzje, wielokropki, druki rozstrzelone oraz wszechobecne onomatopeje, że o oksymoronach i antytezach nie wspomnę. Tak się składa, że nazbyt często trudno dostrzec jest pień, rdzeń całego tekstu pod tą grubą acz ładną i schludną derką, pokrywą, płaszczem czy jak to jeszcze nazwać, z liści. Ale przyjnajmniej miło się w takim lesie spędza czas, uwzględniając piękne panienki na co drugim drzewie (nie wiem dlaczego, ale większość ma nietypowe tatuaże – coś jakby „TYLKO 99,99zł!!!"), z którymi można się wykąpać w jeziorku (należy jednak uważać na dość częste wiry).

Maciek

Powiem tak: nawet jeśli nie zauważysz pnia, przynajmniej miło spędzisz czas na jego szukaniu, nacieszysz oczy i się ogólnie zrelaksujesz. Czasem po prostu fajnie się łazi po parku bez żadnego konkretnego celu, nieprawdaż? A pień jest dostrzegalny, tylko trzeba mieć bystry wzrok i żywy umysł (co – bynajmniej – nie jest aluzją, że go nie masz). Po prostu niekiedy stawiamy „oglądaczom" pewne wyzwania intelektualne (vide Temat Numeru z Wiedźminem) – a przyznasz, że gdy przedrzesz się przez cały stylistyczny gąszcz i dojrzysz ów pień, oprócz zadowolenia z jego widoku masz też dodatkową satysfakcję intelektualną, że potrafiłeś go dostrzec... Wiem, nieco mętnie to brzmi – ale tu również trzeba umieć dostrzec „pień". :)

Dziewczyno...

(...) List niejakiej Anulli z Częstochowy. I tu mnie zamurowało. Dziewczyno co Ty w ogóle wypisujesz? Ile masz lat? Ja tu właśnie przechodzę chemioterapię i to w takim momencie jeszcze musze się wkurzyć. Ludzie weźcie się za siebie, a nie tylko psioczycie na swój „marny" los. Kilku moich znajomych nie żyje, a chcieli żyć, tylko nie mogli, nie było im dane. Szanujcie to, że żyjecie, wielu chciało by mieć takie „nudne"(nudne ale zawsze to życie) życie. (...) Ja mam raka i nie narzekam, trudno stało się. Trzeba żyć, pracować , bawić się, a nie dołować. Swoją drogą, nowotwór (trzeba wymyślić jakąś nową nazwę, bo ta źle się kojarzy ludziom i wywołuje zbyt duży lęk, jest na sali jakiś spec od public relations?) dał mi w życiu wiele, nowe spojrzenie na świat. Kończę już te moje zrzędzenie , mam nadzieję, że to ktoś przeczyta, że ten list coś zmieni. Pamiętajcie (myśląc, iż w wieku np. 18 lat macie tak bardzo przej). że żyjecie i to jest ważne.***

PS. Dzięki, że pomyślałeś o 'raczkach' pisząc odpowiedź. Ale szkoda, że po raz kolejny mówi się o nim w sposób negatywny i przez to ludzie się załamują jak się dowiadują, że są chorzy.

KHam

Chodziło mi o to, że ludzie chorzy na raka mogą rzeczywiście powiedzieć, że mają problemy – i temu nikt nie zaprzeczy. Ale nie było w tym nic negatywnego.

Właśnie straciłem pracę. Nie mam pieniędzy na studia a mieścina w której mieszkam ma tak wysokie bezrobocie że ja cie pie.... a rodzice mi nie pomogą w studiach gdyż według ich światopoglądu nauka nie są one potrzebna w życiu. Nie mam pieniędzy, pracy, wykształcenia.

[???]

Rysunki: Marek Lenc

Przeczytaj sobie poprzedni list. Nadal uważasz, że naprawdę masz POWAŻNE problemy?

Bezpłciowiec :)

Gnębi mnie ta myśl od dłuższego czasu. Czuję się bezpłciowy [ale wiem że jestem mężczyzną (takie przeczucie^^)]. Wracając do tematu: nie mam ulubionej muzyki, nie mam większych hobby [ale jednak jestem lumiznatykiem (zbieram monety:))],

A ja filologiem, bo zbieram znaczki. :)

nie jestem kibolem [jestem za jedną z krakowskich drużyn ale nie przejmuję sie gdy wygra lub przegra)], nie mam ulubionego gatunku gier (mam tylko faworytów kultowych m.in. Diablo2, HoMM3 i 4, Settlersów 5), nie mam rodzaju filmów, ani książek (książki omijam z daleka choć w 1 gim mam średnia 5,23 :PPP). NO PO PROSTU NICZYM SIĘ NIE INTERESUJĘ (prawie).

Powiedziałbym, że to dość typowe. Ale zauważ, że powiedziałeś PRAWIE... Więc coś tam jest...

1. Czy mogłem się tym zarazić (może jakiś wirus komputerowy)??

Nie ma sprawy, zeżryj zarażoną dyskietkę. Kiedy zaczniesz sikać zerojedynkowo (zero – brak strumienia, jedynka – kropelka), to będzie znak, że zostałeś skutecznie zarażony.

2. Czy to oznacza , że jestem mięczak (lecz w całej szkole mam dobre kontakty np. z konkursów, albo przez siorę :)) ?

Wyobraziłem sobie kontakty przez siostrę i musiałem szybko pomyśleć o obojętnych rzeczach, by ochłonąć. Dasz jej adres?

3. Znasz kogoś z podobnymi objawami (zobaczyłbym czy ta choroba ma też pozytywne skutki *_*) ?

Tomex

Wielu ludzi. Nie szczyp się, po prostu ciągle jeszcze szukasz tego, co stanie się twą pasją. Dla przykładu sam bardzo się zdumiałem, jak nagle „siekło" mnie na fotografikę (odkąd kupiłem cyfrówkę). W życiu bym nie pomyślał, że to będzie moje hobby. A jednak... Zobaczysz, to cię samo dopadnie, samo i nieoczekiwanie – właśnie jak katar czy grypa albo miłość od pierwszego wejrzenia. Nic na siłę... Po prostu czekaj i bądź gotów. :)

Na listy odpowiadali

Smuggler & duch Mr Jediego mający problemik, bo ktoś im wyżarł dżemik

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz **WŁAŚCIWOŚCI** i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję **SKRÓT**. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz **OBIEKT DOCELOWY** – to właśnie słynna linia komend!!!

18 Wheels of Steel: Convoy

W czasie gry naciśnij klawisz [~], by wywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

cheat money – dostajesz 5 000 000 dolarów
cheat points – dostajesz 100 punktów
cheat all – dostajesz kupę kasy i całe mnóstwo punktów
cheat quest # – uzyskujesz dostęp do danej misji (# to liczba od 1 do 31)

Advent Rising

W czasie gry naciśnij [TAB], aby przywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

God – god mode
BadAss – podnosi wszystkie umiejętności do 5
UseAmmo – nieskończona amunicja/energia
Teleport – teleportujesz się do miejsca wskazywanego przez celownik
Suicide – popełniasz samobójstwo
PlayersOnly – zatrzymuje wszystko, co nie jest graczem
Blaster – przywołuje broń H.A.Z.E.
Pistol – przywołuje broń Fausta
XJ9 – przywołuje broń XJ9
Launcher – przywołuje broń Talmage
SeekerPistol – przywołuje broń Talon
PulseGun – przywołuje broń Acolyte
SeekerXJ9 – przywołuje broń Darkfire
SeekerMicrowaveGun – przywołuje broń Discord
Assault – przywołuje broń Kaull
SeekerLauncher – przywołuje broń Fury
Photon – przywołuje broń Stalker
StunGun – przywołuje broń Stun Gun

Blade & Sword

W czasie gry naciśnij [Enter], a przywołasz konsolę. W niej wpisz `**tianxiawudi** aby aktywować cheat mode (uwaga: znak ` znajduje się na klawiszu [~]). Od tego momentu będą działały następujące skróty klawiszowe:

[Ctrl] + [C] – zwiększa liczbę punktów HP i doświadczenia
[Ctrl] + [G] – zabija podświetloną jednostkę
[Ctrl] + [H] – możesz pójść w dowolne miejsce widoczne na mapie
[Ctrl] + [Y] – przenosi cię pomiędzy lokacjami (działa tylko po włączeniu poprzedniego cheata)
[Shift] + [F2] – zmienia rozdzielczość ekranu
[Shift] + [F8] – zmienia pogodę
[Shift] + [F11] – ustawia wyświetlanie na 30 klatek na sekundę.

NHL 06

Stwórz gracza i nazwij go Wayne Gretzky (albo WAYNE GRETZKY, jeśli tamto nie zadziała). Będzie miał wszystkie parametry na 99.

Operation Flashpoint

Przytrzymaj [lewy SHIFT], a na klawiaturze numerycznej wciśnij [-]. Teraz możesz zacząć wpisywać kody:
savegame – zapisanie stanu gry (wpisz w trakcie gry)
endmission – zakończenie misji (wpisz w trakcie gry)
campaign – dostępne stają się wszystkie misje (wpisz w menu gry)
iwillbetheone – nieśmiertelność (wpisz w trakcie gry – czasem nie chce działać...)

Nieskończona amunicja
Jeżeli chcesz mieć przez całą kampanię nieograniczoną liczbę amunicji, w drugiej misji treningowej po usłyszeniu od dowódcy rozkazu: GO GO GO! wpisz **moreammo**.

Więcej niż jeden save w obrębie misji
Musisz wyjść z gry korzystając z [ALT + TAB], a potem przegrać ostatni stan gry **z katalogu *Users\Saved\Campaigns\1985* do innego katalogu, który stworzysz.** Następnie skasuj pliki z katalogu zapisów i wróć do gry znowu korzystając z [ALT + TAB]. I możesz zapisać nowy stan gry. W razie konieczności możesz potem przerzucić wcześniejszy save w miejsce nowego (albo i zachować ten drugi).

Pilot Down: Behind Enemy Lines

Żeby włączyć dowolny kod z poniższej listy, musisz dopisać go do linii poleceń, a następnie uruchomić grę. Uwaga: grę można uruchomić z więcej niż jednym kodem naraz.
-loadalllevels – możesz przechodzić pomiędzy poziomami
-noperception – wrogowie ignorują cię
-invunerableai – wrogowie są nietykalni
-nosoldiers – brak wrogów
-infiniteammo – nieskończona amunicja – ale nie podnoś magazynków
-nodamage – god mode
-noai – brak postaci sterowanych przez komputer
-health:<###> – ustawia twoje zdrowie na ###
-allweapons – masz całe dostępne uzbrojenie
-enduranceskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Endurance (w miejsce # wpisz od 1 do 4)
-firstaidskill:<#> – ustawia poziom umiejętności First Aid
-fitnessskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Fitness
-machinegunskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Machine Gun
-pistolskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Pistol
-rifleskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Rifle
-sneakskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Sneak
-stealthkillskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Stealth Kill
-strengthskill:<#> – ustawia poziom umiejętności Strength
-skipcomic – wyłącza komiksowe odprawy pomiędzy misjami

Ukryte opcje
W czasie gry naciśnij [F11], pojawi się dodatkowe menu – po wybraniu opcji Player będziesz mógł zmienić kilka fajnych rzeczy.

stretchSkeleton [#.#] – zmienia wzrost wybranego sima (liczba < 1.0 zmniejszy go)

Serious Sam II

Aby odblokować cheaty, wejdź do głównego menu, naciśnij i trzymaj [lewy Shift], jednocześnie naciskaj kolejno klawisze: [F3], [F4], [F3], [F3], [F4]. Teraz naciśnięcie [F1] wywołuje menu cheatów.

Sims 2 – Nocne Życie

W czasie gry naciśnij [CTRL] + [SHIFT] + [C], by otworzyć okienko dialogowe, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

Kaching – dostajesz 1000 dolarów
Motherlode – dostajesz 50 000 dolarów
move_objects on lub **off** – możesz dowolnie przesuwać wszystkie obiekty
AgeSimsCheat on lub **off** – włącza/wyłącza AgeSimsCheat
aging on lub **off** – włącza/wyłącza starzenie się simów
unlockCareerRewards – odblokowuje wszystkie nagrody dla wybranego sima
maxMotives – ustawia wszystkie motywy dla simów na maksimum
aspirationLevel [0-5] – ustawia poziomy aspiracji wybranego sima
aspirationPoints [#] – wybrany sim dostaje # punktów nagród
motiveDecay on lub **off** – włącza/wyłącza spadek motywacji dla wszystkich simów
slowMotion [0-8] – zwalnia animację (0 to normalna jej prędkość)
setHighestAllowedLevel [#] – określa najwyższy dopuszczalny poziom

Supreme Ruler 2010

W czasie gry naciśnij klawisz [Enter], by wywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny kod z poniższej listy (małymi literami). Nie przejmuj się brakiem reakcji – gra nie pokazuje, że kod został aktywowany.

cheat fullmapshow – włącz/wyłącz przyciski UI
cheat maxsat – dostajesz satelity (sprawdź „In Orbit" po wciśnięciu klawisza [F3])
cheat georgew – dodatkowe 10 000 dolarów
cheat instantwin – wygrywasz aktualną misję
cheat allunit – możesz produkować/tworzyć wszystkie jednostki w grze (nawet jeśli ich jeszcze nie odkryłeś)
cheat allowcheats – włącza działanie WSZYSTKICH kodów (po ponownym włączeniu gry musisz znów wpisać ten kod)

Kody o nieznanym działaniu:
cheat endday
cheat satellite [xxx]
cheat shelovesme
cheat shelovesmenot
cheat onedaybuild

Uwaga: każdy z kodów może być wpisany wielokrotnie. Kody działają w wersji v4.0.1.
Uwaga 2: gra wie, że oszukujesz i pokaże to w statystykach pod koniec misji. Cheaty zostaną zapisane też w twoich „sejwach".

NIE MARZNIJ! ZAMÓW DO DOMU!

FAJNY SKLEP INTERNETOWY
WWW.FAJNY.PL

Unreal Tournament 2004 (DVD) – 49,90
Total Overdose (PL) – 99,90
Helikopter w Ogniu + Team Sabre (PL) – 39,90
Star Wars Jedi Knight Jedi Academy – 49,90
F.E.A.R. (PL) – 99,90
Boiling Point (PL) – 99,00
Brothers In Arms Earned in Blood (PL) (DVD) – 79,00
Brothers In Arms Road to Hill 30 (PL) (DVD) – 79,00
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD) – 99,90
Call of Duty 2 (PL) – 99,00
Manhunt – 49,90
Freedom Fighters – 29,90
Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) – 49,90

Gothic: Noc Kruka (PL) – 59,00
Gothic 2 (PL) – 59,00
Sacred Podziemia (PL) – 69,90
Metalheart: Replicants Rampage (PL) – 99,00
Dungeon Siege II (PL) – 129,90
Sacred Plus (PL) – 49,90
Bard's Tale Opowieści Barda (PL) (DVD) – 89,90
Flanker 2.5 – 19,90
Luftwaffe Commander – 19,90
Football Manager 2006 (PL) – 99,00
Black & White 2 (PL) (DVD) – 139,00
Myst V Koniec Wieków (PL) (DVD) – 99,90
Dead Man`s Hand – 49,90

Harry Potter i Czara Ognia (PL) (DVD) – 139,00
Dragonshard – 99,00
Blitzkrieg 2 (PL) – 99,90
Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault (PL) – 59,90
Movies (PL) – 99,00
Rome: Total War - Barbarian Invasion (PL) – 69,90
Worms 4 Totalna Rozwałka (PL) – 99,90
Codename Panzers: Faza Druga (PL) – 99,90
Age of Empires III (PL) – 129,00
Zeus Pan Olimpu (PL) – 19,90
Tin Soldiers: Aleksander Wielki (PL) – 19,90
Tin Soldiers: Juliusz Cezar (PL) – 19,90
Demon Stone (PL) – 99,90

DŹWIĘKI, FILMY, DŹWIĘKI...

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

MAGIX

Fahrenheit (PL) – 99,00
Unreal II The Awakening – 49,90
Fair Strike (PL) – 69,00
T72 Balkans on Fire (Bałkany w ogniu) – 99,00
Chris Sawyers Locomotion – 49,90
Pro Evolution Soccer 5 (DVD) – 159,00
Fifa 06 (PL) komentują: W.Szaranowicz i D.Szpakowski – 139,90
Sims 2 Nocne Życie (PL) – 79,90

Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942 49,90
Battle Mages (PL) 59,00
Bowling (Kregle) 19,90
...Krieg, Pomruk Zagłady (PL) 69,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (PL) 19,90
Comanche 4 (PL) 19,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 59,90
Disciples II:Bunt Elfów (PL) ... 19,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 19,90
Fifa 2005 139,00
Far Cry (PL) 49,00
Fair Strike (PL) 69,00

Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 49,00
Football Manager 2005 (PL) ... 99,90
Full Spectrum Warrior (PL) 39,90
Future Cop L.A.P.D 19,90
Gothic 2 59,90
Ground Control II (PL) 59,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic 49,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 49,90
Heart of Iron 2 (PL) 99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL) 69,90
Jazz jack rabbit 29,90

Immortal Cities: Children of the Nile (PL) 99,90
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL) 69,90
Kult Heretic Kingdoms (PL) ... 59,00
Madden NFL 99 19,90
Men of Valor (PL) 129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD) 139,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL) 99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
Monopoly Tycoon 29,90
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL) 59,90
Need for Speed Underground 2139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00
Nuclear Strike 19,90
Playboy the Mansion (PL) 99,00
Pluton (PL) 9,90

Polanie II (PL) 24,90
Pool Paradise 39,00
Pop Life (PL) 49,90
Port Royale 2 (PL) 39,00
Pinbale i gry zręcznościowe ... 25,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD). 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Project Snowblind (PL) (DVD) .. 99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja (PL) 59,90
Rome Total War (PL) 99,00
Runaway a Road to Adventure . 24,90
Unreal II - The Awakening 49,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Settlers IV (PL) 53,90
Settlers 5 Dziedzictwo Królów (PL) 99,00
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90

Shadow Ops Red Mercury 79,90
Sims 2 (PL) 139,00
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00
Sim City 4 (PL) 49,90
7 Sins (PL) 69,90
Silent Storm + Sentinels (PL) .. 59,90
Soldier of Fortune II Gold 49,00
Soldiers: Ludzie Honoru (PL) 49,90
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords 159,00
SWAT 4 (PL) 99,90
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL) 69,90
Taxi driver 27,90
The I of the Dragon (PL) 39,90
Tony Hawk Underground (PL) .. 99,90

TOCA 2 49,90
True Crime 49,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 59,90
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD) 159,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL) 99,90
V-Rally 3 49,90
Zoo Tycoon 2 (PL) 99,00

OFERTA SPECJALNA:

Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL) 19,90
Dino Island (PL) 19,90
Port Royale (PL) 19,90
RC Cars (PL) 19,90
World War I Battlefields (PL) ... 19,90

SAMPLE I LOOPY DLA MUZYKÓW

Ambient dub 19,90
Dance 19,90
Future wave 19,90
Hard house electro 19,90
Klimatyczne brzmienia 19,90
Techno power 19,90
Hip hop 1 19,90
Hip hop 2 19,90
Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3 19,90
Minimal techno trance 19,90
Music party system 1 19,90
Music party system 2 19,90

Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL 9,90
Chariots of War (PL) 19,00
Crime Cities 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Desperados 19,90
Destroyer Command (PL) 19,90
Dethkarz 19,90
Flanker 2.5 19,90
G.I. Combat 19,90
Ghost Recon (PL) 19,90
Icewind Dale II 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Panzer General III: Scorched Earth 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Silent Hunter II (PL) 19,90
Splinter Cell (PL) 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) 9,90
Waterloo: Napoleon's Last Battle 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90

Jet Fighter 3 - 19,90
Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90

KIEROWNICE I PADY PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

EXE
GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 - (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 - (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Lśniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.

Najsłynniejsza strategia RTS powraca!

W sprzedaży od listopada!

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

Monitory **NEC MultiSync® 1770GX** i **1970GX** są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2005 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.